

## Przedmowa

W chwili wydawania czwartej edycji „Wojen Napoleońskich” mija prawie siedem lat od opublikowania wydania pierwszego. Pierwsze wydanie opublikowane w roku 1974 bazowało na wcześniejszym zestawie przepisów wydanych przez Leicester Wargames and Model Soldiers Society na Brytyjskie Mistrzostwa Narodowe w 1972r. i 1973r. „Wojny Napoleońskie” w różnych wydaniach są używane na Mistrzostwach Narodowych od 1976r., a to nowe wydanie nie stanowi wyjątku, ponieważ zostało wybrane do zawodów w 1981r. Czwarte wydanie jest więc efektem znacznego czasu badań i doświadczeń w rozgrywkach na najwyższym poziomie turniejowym, mamy więc prawo stwierdzić, że nie ustępuje ono żadnym innym przepisom i jest powszechnie akceptowane przez ekspertów.

Przepisy oczywiście zaprojektowano tak, aby zapewnić realistyczne wyniki w grach towarzyskich, w których precyzja i elastyczność przepisów, pozwalająca na symulację niemal każdej sytuacji na polu bitwy epoki napoleońskiej, może być wykorzystana w pełni. Każde kolejne wydanie przepisów tworzono w oparciu o poprzednią wersję, zachowując fundamentalne zasady podejścia do okresu napoleońskiego, przy jednoczesnym poprawianiu i udoskonalaniu mechaniki przepisów, zarówno z punktu widzenia realizmu i łatwości grania, jak też poszerzania ich zakresu. W związku z tym, nowe wydania powstawały stopniowo i były wydawane dopiero wtedy, gdy stawało się dla nas oczywiste, że poprawki są już niewystarczające i konieczne jest nowe kompletne wydanie. W związku z tym nowe wydania nie stanowią rewolucji. Co więcej, ciągły rozwój „Wojen Napoleońskich” odbywa się równoległe do całej serii przepisów opublikowanych przez Newbury Rules, które to przepisy obejmują praktycznie cały okres od zarania dziejów do dnia dzisiejszego. Doświadczenia z każdym z tych zestawów przepisów, a w chwili wydawania jest ich dziesięć, pomagają w rozwoju pozostałych.

Ta wersja zawiera wiele rozszerzeń i udoskonalień. Zaliczają się do nich ulepszenia w połączonym systemie reakcji na szarżę i prostszy test reakcji na walkę wręcz-oba są unikalną cechą naszych przepisów. Określono wpływ różnych warunków atmosferycznych i załączono dodatek "charakterystyki narodowe" dla poszczególnych armii tego okresu. Dodatkowo, w odpowiedzi na powszechne żądania wprowadziliśmy przepisy dla oddziałów nieregularnych i tubylczych, łuków, wielbłądów i słoni, co pozwala wystawiać wschodnie armie tego okresu przeciw europejskim przeciwnikom, jeżeli ktoś sobie tego życzy. Dołączyliśmy także dodatek, który pozwala na używanie tych przepisów do bitew z Wojny Krymskiej. Zaznaczamy, że te ostatnie dodatki w żaden sposób nie zmieniają przepisów z punktu widzenia purystów, którzy chcą toczyć wyłącznie europejskie bitwy napoleońskie, one po prostu poszerzają ich zakres. Zgodnie z panującym trendem zmieniliśmy system miar w przepisach na metryczny i wreszcie dodaliśmy trochę ilustracji, aby uatrakcyjnić ich wygląd. Te zmiany i dodatki oczywiście powiększają rozmiar książki, jednakże zachowaliśmy nasz system odnośników, więc znalezienie właściwego punktu w dowolnym momencie jest dalej bardzo łatwe, podczas gdy pewne zmiany w układzie tabel i skrótówki powodują, że są one jeszcze łatwiejsze w użyciu. Zespół autorski tego wydania został wzmocniony przez Jim'a Kew, który wniósł wielki wkład w rozwój tego wydania i poprzednich.

Przepisy bez wątpienia będą dalej ewoluować. Tak jak w przeszłości, użytkownicy odgrywają kluczową rolę w tym procesie nadsyłając swoje uwagi i pytania. Zwracamy baczna uwagę na wszystkie takie sygnały i zawsze cieszymy się z wiadomości od graczy, którzy używają przepisów. Chcielibyśmy podziękować wszystkim tym, którzy przyczynili się do powstania tych przepisów, a w szczególności są to Richar Butler, Roger Comner, Ian Davison, Paul Fox, Charles Glass, Terry Hawkins, Malcolm Heaven i Jay Mercer i wielu innym zbyt licznych by ich wspomnieć. Dodatkowo nasze podziękowania należą się Ron'owi Kidd za ilustracje i Ian'owi Davidson który zaprojektował okładkę. Jak zwykle całkiem specjalne podziękowania należą się Elaine Halsall za cierpliwość w przepisywaniu przepisów.

T.J.H., A.M.R. & J.G.K.

Newbury Rules,  
48 Gloucester Road,  
Newbury,  
Berkshire, England.

## SPIS TREŚCI

PRZEDMOWA .....	1	14.5	<i>Ukrycia</i> .....	16
SPIS TREŚCI .....	2	15.	<i>OSTRZAŁ Z BRONI RĘCZNEJ I ŁUKÓW</i> .....	16
CZĘŚĆ WYJAŚNIAJĄCA .....	4	15.1	<i>Cele i pierwszeństwo</i> .....	16
1. WPROWADZENIE .....	4	15.2	<i>Strzelanie i ruch</i> .....	17
2. WYPOSAŻENIE .....	4	15.3	<i>Ruchy celu</i> .....	17
3. SKALE .....	4	15.4	<i>Procedura strzelania</i> .....	18
4. ELEMENTY TERENU I POGODA .....	4	16.	<i>OSTRZAŁ ARTYLERYJSKI</i> .....	18
4.1 <i>Budynki</i> .....	4		<i>I RAKIETOWY</i> .....	18
4.2 <i>Wzgórza</i> .....	5	16.1	<i>Rodzaje amunicji</i> .....	18
4.3 <i>Ukrycia</i> .....	5	16.2	<i>Zaopatrzenie w amunicję</i> .....	18
4.4 <i>Pogoda</i> .....	5	16.3	<i>Pierwszeństwo celów dla artylerii</i> .....	18
4.5 <i>Wiatr</i> .....	5	16.4	<i>Szybkostrzelność</i> .....	19
4.6 <i>Widoczność</i> .....	6	16.5	<i>Strzelanie i ruch</i> .....	19
4.7 <i>Wykrywanie</i> .....	6	16.6	<i>Procedura strzelania</i> .....	19
5. ŻOŁNIERZE .....	7	16.7	<i>Ogień kontrbateryjny</i> .....	20
6. ORGANIZACJA JEDNOSTEK .....	7	16.8	<i>Zniszczenia budynków i przeszkód</i> .....	20
6.1 <i>Jednostki</i> .....	7	16.9	<i>Pożary</i> .....	20
6.2 <i>Podgrupy</i> .....	7	17.	<i>RUCH DO WALKI WRĘCZ</i> .....	21
6.3 <i>Oddziały wydzielone</i> .....	7	17.1	<i>Zbliżanie się dla uzyskania kontaktu</i> .....	21
6.4 <i>Straty i testy</i> .....	8	17.2	<i>Szarże</i> .....	21
6.5 <i>Artyleria</i> .....	8	17.3	<i>Ataki</i> .....	21
7. DOWODZENIE .....	8	17.4	<i>Szarże równoczesne</i> .....	22
8. SZYKI ITP .....	8	17.5	<i>Kontrszarże i inne odpowiedzi na szarże</i> .....	22
8.1 <i>Gęstość szyku</i> .....	8	17.6	<i>Kolejność czynności podczas szarży</i> .....	23
8.2 <i>Szyki piechoty</i> .....	9	17.7	<i>Kolejność czynności podczas ataku</i> .....	23
8.3 <i>Szyki kawalerii</i> .....	9	17.8	<i>Ataki z boku i z tyłu</i> .....	23
8.4 <i>Zmiany szyku</i> .....	9	17.9	<i>Harcownicy</i> .....	24
8.5 <i>Zwroty</i> .....	10	18.	<i>WYNIKI SZARŻ I ATAKÓW</i> .....	24
8.6 <i>Oslona</i> .....	10	18.1	<i>Uderzenie szarży</i> .....	24
9. KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI W GRZE .....	10	18.2	<i>Artyleria i harcownicy</i> .....	25
10. ROZKAZY .....	11	18.3	<i>Leżące oddziały</i> .....	25
10.1 <i>Rozkazy na czas gry (ogólne wytyczne)</i> .....	11	19.	<i>WALKA WRĘCZ</i> .....	25
10.2 <i>Rozkazy na czas ruchu</i> .....	11	19.1	<i>Zasady ogólne</i> .....	25
11. KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI W RUCHU .....	11	19.2	<i>Uczestnicy walki wręcz</i> .....	25
12. RUCHY .....	12	19.3	<i>Szturmy budynków</i> .....	26
12.1 <i>Ogólne zasady ruchu</i> .....	12	19.4	<i>Procedura walki wręcz</i> .....	26
12.2 <i>Podwójny ruch</i> .....	13	19.5	<i>Reakcja w walce wręcz</i> .....	27
12.3 <i>Unik</i> .....	13	20.	<i>STRATY</i> .....	27
12.4 <i>Obroty</i> .....	13	20.1	<i>Określanie strat</i> .....	27
12.5 <i>Ruchy specjalne</i> .....	13	20.2	<i>Zdejmowanie strat</i> .....	28
12.6 <i>Odprzodkowywanie i zaprzodkowywanie</i> .....	13	20.3	<i>Straty procentowe</i> .....	28
12.7 <i>Konie i zaprzęgi</i> .....	14	20.4	<i>Straty proporcjonalne</i> .....	28
12.8 <i>Generalowie i kurierzy</i> .....	14	20.5	<i>Jednostki na linii strzału artylerii</i> .....	28
12.9 <i>Wymieszanie (przechodzenie jednych oddziałów przez drugie)</i> .....	14	20.6	<i>Ryzyko dla generalów</i> .....	29
13. DEZORGANIZACJA .....	14	20.7	<i>Opcjonalna alternatywna procedura obliczania strat</i> .....	29
13.1 <i>Stopień dezorganizacji</i> .....	14	21.	<i>REAKCJE</i> .....	29
13.2 <i>Porządkowanie</i> .....	15	21.1	<i>Testy reakcji</i> .....	29
14. STRZELANIE .....	15	21.2	<i>Procedura reakcji na szarżę</i> .....	30
14.1 <i>Zasady ogólne</i> .....	15	21.3	<i>Test reakcji na walkę wręcz</i> .....	30
14.2 <i>Pole ostrzału itp.</i> .....	15	22.	<i>MORALE</i> .....	31
14.3 <i>Strzelanie ponad głowami</i> .....	16	22.1	<i>Test morale</i> .....	31
14.4 <i>Strzelanie do ludzi w walce wręcz</i> .....	16	22.2	<i>Procedura</i> .....	31
		23.	<i>WYNIKI TESTÓW REAKCJI I MORALE</i> .....	32
		23.1	<i>Wyniki testów reakcji na szarżę</i> .....	32
		23.2	<i>Wyniki testu reakcji w walce wręcz</i> .....	32
		23.3	<i>Wyniki testu morale</i> .....	33

23.4	<i>Oddziały ogarnięte szalem bojowym</i> .....	33
23.5	<i>Ucieczka</i> .....	34
23.6	<i>Zbieranie uciekających</i> .....	34
23.7	<i>Pogoń</i> .....	34
23.8	<i>Zbieranie goniących</i> .....	35
23.9	<i>Oddziały otoczone</i> .....	35
23.10	<i>Jeńcy</i> .....	35
23.11	<i>Reakcje kawalerii</i> .....	35
23.12	<i>Reakcje kanonierów</i> .....	36
23.13	<i>Reakcje woźniców</i> .....	36
23.14	<i>Reakcje raketników</i> .....	36
23.15	<i>Generalowie i reakcja</i> .....	36
23.16	<i>Opuszczanie pola walki</i> .....	36
24.	WYNIK .....	37
24.1	<i>Cele</i> .....	37
24.2	<i>Utrzymywanie celu</i> .....	37
24.3	<i>Zwycięstwo i porażka</i> .....	37
<b>SŁOWNIK</b> .....		<b>38</b>
<b>DODATKI</b> .....		<b>41</b>
DODATEK I ORGANIZACJA ARMII .....		41
AUSTRIA po 1805r. ....		41
WIELKA BRYTANIA .....		42
FRANCJA po 1805r. ....		43
PRUSY po 1808 .....		44
ROSJA .....		45
DODATEK II TABELE .....		48
TABELA 1 - WARTOŚCI PUNKTOWE .....		48
TABELA 2 - ROZMIARY PODSTAWEK .....		49
TABELA 3 - ODLEGŁOŚCI RUCHU .....		49
TABELA 4 - SZYBKOŚĆ RUCHU W TRUDNYM TERENIE .....		50
TABELA 5 - STRATA RUCHU PRZY POKONYWANIU PRZESZKÓD .....		50
TABELA 6 - ZMIANY SZYKU .....		50
TABELA 7 - ZWROTY .....		51
TABELA 8 - DEZORGANIZACJA .....		51
TABELA 9 - OSTRZAŁ BRONI RĘCZNEJ I ŁUKÓW .....		52
TABELA 10 - OSTRZAŁ ARTYLERYJSKI I RAKIETOWY .....		54
TABELA 11 - WALKA WRĘCZ .....		56
TABELA 12 - WYNIKI UDERZENIA SZARŻY .....		56
TABELA 13 - WSPÓŁCZYNNIKI REAKCJI DLA SZARŻY, WALKI WRĘCZ, MORALE I ZBIERANIA .....		57
TABELA 14 - STRATY .....		60
TABELA 15 - STRATY PROCENTOWE .....		61
TABELA 16 - WYNIKI TESTÓW REAKCJI, MORALE I ZBIERANIA .....		61
DODATEK III CHARAKTERYSTYKI NARODOWE .....		63
DODATEK IV POPRAWKI DO WOJNY KRYMSKIEJ .....		64
DODATEK V WIELBŁĄDY I SŁONIE .....		65
DODATEK VI POPRAWKI DLA FIGUREK 5 LUB 6MM 67		
<b>INDEKS</b> .....		<b>68</b>

## CZĘŚĆ WYJAŚNIAJĄCA

### 1. WPROWADZENIE

- a) Ta część zawiera główne przepisy, wyjaśnia metody gry. Podstawowe dane niezbędne do gry są umieszczone w serii tabel na końcu przepisów. Aby wyjaśnić używane terminy dołączono słownik.
- b) Aby przyspieszyć grę zaleca się, aby każdy gracz obliczał niezależnie straty zadane przez jego jednostki, ich dezorganizację i reakcję, zamiast obsługiwanie obu stron przez obu graczy razem.

### 2. WYPOSAŻENIE

- a) Taśma miernicza wyskalowana w centymetrach.
- b) Trzy kostki zwykłe (ponumerowane 1, 2, 3, 4, 5, 6).
- c) Trzy kostki przeciętne (ponumerowane 2, 3, 3, 4, 4, 5).
- d) Dwie kostki dziesięciościenne (ponumerowane 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) jeżeli używany jest opcjonalny system strat (patrz 20.7, na stronie 29).

### 3. SKALE

- a) Idealne do użycia z tymi przepisami są figurki 15mm lub 12mm. Figurki 20mm lub 25mm mogą być używane po dopasowaniu skali terenu bądź figurek (patrz b, c i e poniżej). Dodatek na końcu przepisów podaje zmiany konieczne gdy są używane 5mm lub 6mm figurki (patrz Dodatek VI, ).
- b) Gdy używa się figurek 15/12mm przy standardowej skali terenu lub figurek 20/25mm przy powiększonej skali terenu (patrz e poniżej), jedna figurka piechura lub kawalerzysty reprezentuje 20 ludzi, podczas gdy figurka artylerzysty reprezentuje 10 ludzi lub koni.

Gdy używa się figurek 20/25mm przy standardowej skali terenu jedna figurka piechura lub kawalerzysty reprezentuje 40 ludzi, podczas gdy figurka artylerzysty reprezentuje 20 ludzi lub koni.

Różnice pomiędzy przelicznikiem dla kawalerii i piechoty a przelicznikiem dla artylerii lub pomiędzy przelicznikami przy różnych figurkach i przy różnych skalach terenu nie mają istotnego znaczenia dla gry, np. straty są obliczane w identyczny sposób niezależnie od przelicznika (patrz 20.1e, na stronie 27).

Przelicznik dla 5/6mm figurek jest podany w Dodatku VI.

- c) Jedno działo, haubica, wyrzutnia raketowa lub przodek reprezentuje dwie sztuki, gdy używa się modeli 15/12mm przy standardowej skali lub modeli 20/25mm przy powiększonej skali terenu (patrz e poniżej); trzy lub cztery sztuki gdy używa się modeli 20/25mm przy standardowej skali terenu lub modeli 15/12mm przy powiększonej skali terenu. Patrz Dodatek VI dla modeli 5/6mm.
- d) Wszystkie pomiary i zasięgi są mierzone od podstawki do podstawki.
- e) Skale terenu
  - i) Standardowa skala terenu 1cm = 10 kroków.
  - ii) Powiększona skala terenu 1cm = 5 kroków.

Gdy używa się powiększonej skali terenu wszystkie zasięgi, wielkości ruchu i inne pomiary muszą być podwojone.

- f) Skala czasu : 1 ruch reprezentuje około 1 do 1.5 minuty.

**UWAGA:** Zalecamy użycie figurek 15/12mm i standardowej skali terenu dla gier w zawodach.

### 4. ELEMENTY TERENU I POGODA

#### 4.1 Budynki

- a) Budynek na polu walki reprezentuje pewną ilość budynków wraz z przerwami między nimi itp.
- b) Dostęp: ignoruje się drzwi w modelu. Wchodzenie jest dopuszczalne w tempie jednej figurki na 2cm zewnętrznej ściany budynku na 1/4 ruchu (patrz 12.5d, na stronie 13). Oddziały walczące wręcz aby wejść do budynku lub broniące go robią to w ilości jednej figurki na 2cm zewnętrznej ściany na tym jej odcinku, na którym znajdują się w kontakcie. (patrz 19.2a, vii, na stronie 25).
- c) Pojemność: każdy budynek może pomieścić 1 figurkę na każdy cm zewnętrznej ściany budynku, niezależnie od szyku zajmujących go oddziałów. Wewnątrz budynku mogą znajdować się tylko piesze figurki. Ignoruje się ilość pięter występujących w modelu.

- d) Strzelanie: ignoruje się wszystkie okna występujące w modelu. Na zewnątrz może strzelać jedna figurka na każde 2cm zewnętrznego obwodu ściany.

#### 4.2 Wzgórza

- a) Łagodne: kolejne poziomicie w odległości minimum 5cm od siebie i wszystkie wzgórza o jednej poziomicy.  
b) Strome: kolejne poziomicie w odległości mniejszej niż 5cm od siebie.

#### 4.3 Ukrycia

- a) Twarde: budynki, gęste lasy, fosy, mury.  
b) Miękkie: rzadkie lasy, sady, żywopłoty i płoty.  
c) Całkowite: stałe fortyfikacje (wszystkie oddziały w środku).

##### **UWAGA:**

- i) Fosy stanowią ukrycie wyłącznie dla pieszych figurek i nie liczą się jako takie w walce wręcz. Oddziały walczące wręcz z przeciwnikiem znajdującym się w fosie lub tranzei liczą się jako znajdujące się wyżej, chyba że same są wewnątrz takiego obiektu.  
ii) Oddziałom konnym znajdującym się za murem liczy się tylko miękkie ukrycie.

#### 4.4 Pogoda

- a) W grach towarzyskich można brać pod uwagę pogodę jako dodatkową okoliczność gry.  
b) Po pierwsze określ porę roku, jeżeli nie wynika to z przebiegu kampanii, a następnie rzuć dwie zwykłe kostki. Suma oczek określa pogodę:

wiosna / lato	jesień	zima	pogoda
10 lub więcej	11 lub więcej	11 lub więcej	ładna, bez wiatru
6 - 9	8 - 10	8 - 10	ładna, wietrznie
4 - 5	5 - 7	6 - 7	deszcz, wietrznie
3 lub mniej	4 lub mniej	5	mgła, bez wiatru
-	-	4 lub mniej	śnieg, wietrznie

**Uwaga:** zapisz sumę oczek.

- c) Jeżeli jest to potrzebne, pogoda może się zmieniać podczas trwania gry. Rzuć dwie kostki przeciętne (jedna czarna / niebieska liczona dodatnio, druga czerwona / zielona liczona ujemnie) co cztery ruchy. Jeżeli wyniki na obu kostkach są równe, pogoda pozostaje niezmienną. Jeżeli wynik na kostce ujemnej jest wyższy, to odejmij różnicę między wynikami obu kostek od wyniku określającego pogodę otrzymanego przed czterema ruchami; jeżeli wynik na kostce dodatniej jest większy, to dodaj różnicę. Zapisz wynik i określ aktualną pogodę przy pomocy tabeli w b powyżej.  
d) Dla gier w zawodach przyjmuje się ładną wietrzną pogodę przez cały czas trwania gry.  
e) Pogoda wpływa na widoczność (patrz 4.6, na stronie 6), ruchy (patrz 12.1d, na stronie 12) i strzelanie (patrz tabele 9, na stronie 52 i 10, na stronie 54).

#### 4.5 Wiatr

- a) Jeżeli pogoda jest wietrzna, kierunek wiatru należy określić przez zakręcenie ołówkiem lub innym odpowiednim wskaźnikiem na wolnej części pola walki.  
b) Brak wiatru powoduje gromadzenie się dymu podczas strzelania z broni palnej, co zmniejsza widoczność itp. (patrz 4.6, na stronie 6).

#### 4.6 Widoczność

- a) Maksymalny zasięg widoczności w danym terenie, gdy brak jest przeszkód między obserwatorem a celem, zależy od pogody (patrz jednak 4.6b) :

teren \ pogoda	ładna	deszcz / śnieg	mgła
otwarty teren	nieograniczony	75cm	30cm
Zarośla	50cm	30cm	15cm
rzadki las	10cm	10cm	10cm
gęsty las	5cm	5cm	5cm

- b) Oddziały patrzące w zarośla widzą w zasięgu widoczności wewnątrz zarośli (patrz a powyżej), mierzonym od brzegu zarośli, jeżeli znajdują się w odległości nie większej niż aktualny dystans widoczności w otwartym terenie.
- c) Oddziały patrzące do lasu z zewnątrz widzą na taką odległość, jaka jest widoczność wewnątrz lasu (patrz a powyżej), minus odległość od brzegu lasu, czyli należy mierzyć tę odległość bezpośrednio od obserwatora. Jednakże oddziały znajdujące się w odległości 4cm lub mniejszej od brzegu lasu będą widoczne dla oddziałów na zewnątrz na odległość widoczności w terenie otwartym, jeżeli ruszają się lub strzelają.
- d) Jeżeli nie ma wiatru, front każdej jednostki uzbrojonej w broń palną zostanie zasłonięty dymem po czterech ruchach prowadzenia ognia, jeżeli jednostka nie ruszała się więcej niż 5cm w każdym z tych ruchów.

Dym na polu bitwy można oddać za pomocą waty zakrywającej strzelające figurki.

Dym redukuje widoczność jednostek patrzących w dym lub przez dym do widoczności we mgłę, a jeżeli już jest mgła do połowy tej odległości.

Jeżeli jednostka przerwie ogień, dym znika dwa razy szybciej niż powstaje, np. po jednym ruchu bez strzelania jest w połowie rozproszony, a po dwóch ruchach bez strzelania całkowicie rozproszony (przyjmując że był wynikiem czterech ruchów strzelania); jednakże odtwarza się ponownie po dwóch ruchach strzelania jeżeli był rozproszony tylko w połowie przed ponownym rozpoczęciem strzelania.

Dym nie może powstać przy wietrznej pogodzie i rozprasza się natychmiast gdy zacznie wiać wiatr (patrz 4.4c, na stronie 5).

- e) Widoczność wewnątrz dymu lub w dym z płonącego budynku wynosi 5cm (patrz 16.9f, na stronie 20).
- f) Oddział może widzieć nad:
- i) Budynkiem parterowym - z terenu minimum o jedną poziomice wyższego od terenu, na którym stoi budynek.
  - ii) Budynkiem piętrowym - z terenu minimum dwie poziomice wyższego od terenu, na którym stoi budynek.
  - iii) Lasem - z terenu minimum cztery poziomice wyższego od terenu, na którym znajduje się las.
  - iv) Wzgórzem - z terenu minimum jedną poziomice wyższego od najwyższej poziomicy wzgórza, nad którym patrzy.
- g) Podczas obserwacji ponad przeszkodami następujące obszary bezpośrednio za nimi są niewidoczne:
- i) Budynki - 2cm na każdy poziom budynku.
  - ii) Lasy - 10cm.
  - iii) Wzgórza - 2cm na każdą poziomice (mierzone od podstawy).

Odległości te są zmniejszane o 1cm za każdą poziomice przewagi wysokości obserwatora nad wysokością celu więcej, niż jest to wymienione w f) powyżej.

- h) Oddziały w szyku zwartym zasłaniają oddziały znajdujące się za nimi, chyba że znajdują się one (lub obserwator) na wyższym poziomie. Wyjątkiem są oddziały konne, które można zobaczyć ponad jedną jednostką pieszych oddziałów w szyku zwartym.

#### 4.7 Wykrywanie

- a) Oddziały stojące bezpośrednio za żywoplotem, płotem lub murem mogą zostać dostrzeżone przez oddziały znajdujące się w odległości większej niż 25cm tylko wtedy gdy poruszają się lub strzelają.

- b) Oddziały w lesie, budynkach itp. znajdujące się w zasięgu widoczności obserwatora, mogą być przez niego dostrzeżone tylko jeśli ruszają się lub strzelają.

## 5. ŻOŁNIERZE

Wartości punktowe - patrz tabela 1. na stronie 48.

Rozmiary podstawek - patrz tabela 2. na stronie 49.

- 5.1 Wyposażenie, morale i wartość punktową żołnierzy w każdej jednostce należy zapisać w przejrzysty sposób i przedstawić sędziemu na początku gry.
- O właściwościach żołnierzy, które nie są odpowiednio przedstawione na figurkach (decyduje o tym rozjemca) przeciwnik musi zostać powiadomiony gdy, zostaną oni wykryci.
- Morale jednostki nie musi być podawane do wiadomości przeciwnika do czasu wykonywania testu reakcji.
- 5.2 Korzystne jest, aby harcownicy byli reprezentowani przez dwie figurki: jedną na podstawie do szyku zwartego i drugą na podstawie do szyku rozproszonego.
- 5.3 Kawalerzyści uzbrojeni w karabinki, łuki i dragońskie muszkiety, którzy przeznaczeni są do użycia w szyku pieszym powinni być reprezentowani przez dwie figurki: konną i pieszą.
- 5.4 Artyleria powinna być zaopatrzona w odpowiednie pociągi i woźniców (punkty muszą zostać na nie przeznaczone we wszystkich przypadkach, nawet gdy nie są wystawiane, z wyjątkiem dział w stałych fortyfikacjach).
- 5.5 Artylerzyści uzbrojeni są w krótkie muszkiety (liczyć jak muszkiety dragońskie).

## 6. ORGANIZACJA JEDNOSTEK

### 6.1 Jednostki

Jednostki powinny być zorganizowane zgodnie z danymi listy armii i tak wystawiane. Jednakże aby wykorzystać uzgodnioną liczbę punktów siła jednostek może być mniejsza niż podana.

### 6.2 Podgrupy

- a) Podgrupa składa się z jednego lub więcej pododdziałów tej samej jednostki w jednostkach regularnych lub z grupy figurek z tej samej jednostki w przypadku jednostek nieregularnych, które nie posiadają pododdziałów. Podgrupy powstają w następujących przypadkach:
- i) Kiedy jednostka sformowana jest w kilka fal w szyku zwartym, poszczególne fale liczą się jako podgrupy, gdy znajdują się w odległości minimum 10cm od siebie.
  - ii) Gdy część jednostki jest w szyku zwartym, a część w rozproszonym i znajdują się w odległości minimum 10cm od siebie, to każda z nich tworzy podgrupę.
  - iii) Gdy część jednostki uczestniczy w walce wręcz, figurki w pododdziałach częściowo lub całkowicie zaangażowanych w walkę (patrz 19.2 na stronie 25) i jeżeli jednostka jest w szyku zwartym, figurki w kolejnych szeregach bezpośrednio za nimi i stykające się z nimi podstawkami (licz tylko tyle szeregów, ile figurek znajduje się w szeregu zaangażowanym w walkę) tworzą podgrupę zaangażowaną w walkę wręcz. (Uczestniczący w walce wręcz patrz 19.2 na stronie 25). **Uwaga**, jednostki nieregularne nie posiadają pododdziałów, a więc w walce wręcz jako zaangażowaną w niej podgrupę liczą figurki uczestniczące w walce wręcz i te bezpośrednio za nimi (do tyłu szeregów ile jest figurek uczestniczących w walce wręcz).
  - iv) Gdy poszczególne części jednostki uczestniczą w walce wręcz z różnymi przeciwnikami, każda część tworzy oddzielną podgrupę zgodnie z iii powyżej.
  - v) Kiedy kawaleria zostaje spieszona, konie i koniowodni tworzą podgrupę.
  - vi) Gdy część jednostki kawalerii zostanie spieszona, a część nie, każda z nich tworzy podgrupę.
  - vii) Gdy bateria artyleryjska lub raketowa zostanie rozmieszczona, obsługa i woźnice tworzą oddzielne podgrupy.
- b) Podgrupy z tej samej jednostki nie mogą dobrowolnie oddalić się od siebie na odległość większą niż 20cm, chyba że zostaną wydzielone. Jeżeli z jakichś przyczyn podgrupa znajdzie się w odległości większej niż 20cm, musi dołączyć do macierzystej jednostki tak szybko jak jest to możliwe.

### 6.3 Oddziały wydzielone

Podgrupa może zostać wydzielona by działać niezależnie tylko wtedy, gdy jest to dozwolone w liście armii i zostały zapłacone punkty dowodzenia za każdy oddział wydzielony. Dla każdego oddziału wydzielonego muszą być napisane oddzielne rozkazy na czas gry (patrz 10.1, na stronie 11).

## 6.4 Straty i testy

- a) Oddział wydzielony zawsze ponosi straty, liczy dezorganizację i wykonuje testy oddzielnie od macierzystej jednostki. Może liczyć resztę jednostki jako jednostkę wspierającą, nawet gdy jest ona podzielona na inne oddziały wydzielone.
- b) Gdy pojedyncza podgrupa znajdzie się pod ostrzałem lub uczestniczy w walce wręcz, straty, dezorganizacja i testy są liczone oddzielnie i dotyczą tylko tej podgrupy, nie zaś reszty jednostki.  

Prowadź dokładny zapis dezorganizacji i strat podgrupy tam, gdzie dotyczą one tylko niej.
- c) Gdy jednostka, która poniosła już straty zostaje podzielona, podziel resztę strat pomiędzy podgrupy proporcjonalnie do ich liczebności (patrz 20.3d, na stronie 28). Dodaj do siebie straty gdy jednostka zostaje ponownie połączona, jeżeli powoduje to zdjęcie figurki to nie dodaje się tego do dezorganizacji i nie przeprowadza się testu morale.
- d) Gdy zostaje podzielona jednostka, która posiada już pewną dezorganizację i / lub pewien procent strat, to dezorganizacja ta i /lub straty procentowe dotyczą obu powstających z niej podgrup. Dalsze straty i wynikającą z nich dezorganizację oblicza się jako procent aktualnego rozmiaru podgrupy i dodaje się do wartości przeniesionych z poprzednich ruchów w normalny sposób (patrz 20.3, na stronie 28).
- e) Ostrzał można skoncentrować na części jednostki tylko wtedy, gdy tworzy ona podgrupę zgodnie z 6.24. W innym przypadku musi być ona ostrzeliwana jako całość, nawet gdy jest podzielona na oddziały wydzielone.
- f) Jednostka jest uważana w testach za jedną jednostkę zarówno przez oddziały własne jak i przeciwnika, niezależnie od tego, na ile oddziałów lub podgrup została ona podzielna.

## 6.5 Artyleria

- a) Jeżeli jednostka artylerii podzieli swój ogień pomiędzy dwa lub więcej celów (wyjątek baterie mieszane - patrz poniżej), to skuteczność tego ognia jest zmniejszona dla całej baterii.
- b) Można wystawiać baterie mieszane składające się z dwóch lub trzech armat i jednej haubicy (tylko wtedy gdy używany jest przelicznik 1:20 - patrz 3.c). Haubica może strzelać do osobnego celu bez ujemnych konsekwencji i jeżeli znajduje się w odległości do 10cm od armat, to bateria jest traktowana jako całość jeżeli chodzi o straty procentowe i testy. Haubica może być odłączona od baterii i działać niezależnie, jeżeli zostały zapłacone punkty dowodzenia, w tym przypadku liczy się jako oddział wydzielony. Haubice z dwóch lub trzech baterii mogą być połączone razem, liczą się w tym przypadku jako oddzielna jednostka, dla której muszą być zapłacone punkty dowodzenia (patrz 16.3b, na stronie 18).

## 7. DOWODZENIE

- 7.1 W grach na zawodach każda strona ma zwykle tylko jednego generała. W większych grach dla każdego generała brygady i wyższego stopniem oficera obecnego na polu walki powinna być wystawiana figurka.
- 7.2 Dowódcy brygad mogą wydawać rozkazy na czas gry tylko jednostkom z ich własnej brygady. Oficerowie wyższego stopnia mogą wydawać rozkazy tylko podległym im oficerom i jednostkom pod ich (tj. wyższych oficerów) bezpośrednim dowództwem: np. artyleria dywizyjna (patrz 10.1, na stronie 11).
- 7.3 Każdy generał może przejąć dowodzenie jednostki, jeżeli znajduje się w odległości nie większej niż 5cm od tej jednostki i wydać rozkaz na czas ruchu nawet jeżeli jest on sprzeczny z rozkazami jednostki na czas gry. Jednakże jednostka powróci do rozkazów na czas gry, gdy tylko generał się oddali, chyba że wyda on nowe rozkazy na czas gry (patrz 10.1d, na stronie 11). Generał nie może osobiście dowodzić więcej niż jedną jednostką w tym samym czasie.
- 7.4 Jednostki liczą w testach tylko własnego generała brygady lub jego przełożonego. Nie liczą żadnych innych generałów znajdujących się wraz z nimi.
- 7.5 Jeżeli generał zostanie zabity, to wiadomość o jego śmierci musi zostać przekazana przez gońca jego zwierzchnikowi, który wyznaczy jego następcę. Jeżeli zostanie zabity generał brygady, to jego przełożony wyznaczy na następcę jednego z dowódców jednostek. Jeżeli zostanie zabity głównodowodzący, dowództwo przejmuje następny pod względem starszeństwa. We wszystkich przypadkach nie można wydawać rozkazów na czas gry i liczyć nowo promowanego generała w testach (wyjątek patrz 7.4, ), do czasu aż wszyscy zainteresowani zostaną powiadomieni przez gońca o jego nominacji.
- 7.6 Gdy dowódca jednostki zostanie promowany, dodaj nową figurkę generała, lecz nie zdejmuj figurki z jednostki. Jednakże nowa figurka nie posiada wartości punktowej.

## 8. SZYKI ITP.

### 8.1 Gęstość szyku

- a) Wszystkie jednostki mogą działać w szyku zwartym.
- b) Następujące jednostki mogą działać w szyku rozproszonym:



- i) Lekka piechota.
  - ii) Spieszeni dragoni uzbrojeni w dragońskie muszkiety.
  - iii) Lekka kawaleria uzbrojona w karabinki (konno lub pieszo) i lansjerzy.
  - iv) Wszystkie oddziały nieregularne.
- c) Obsługi zaprzodkowanych dział są w szyku zwartym.
  - d) Obsługi rozmieszczonych dział nie są w szyku zwartym.
  - e) Zaprzęgi artylerii i konie spieszzonej kawalerii są w szyku zwartym.
  - f) Spieszeni koniowodni, łącznie z woźnicami zaprzęgów artyleryjskich, są w szyku zwartym.
  - g) Oddziały nie mogą zmieniać gęstości szyku bez rozkazu.
  - h) Pojedyncze figurki takie jak generałowie, kurierzy itp. liczą się jakby byli w szyku rozproszonym gdy są ostrzeliwani jako osobny cel.
  - i) Uciekające jednostki liczą się jakby były w szyku rozproszonym.

## 8.2 Szyki piechoty

- a) Definicje kolumny, linii, czworoboku patrz słownik na stronie 38.
- b) Wszystkie regularne piesze oddziały mogą tworzyć formacje szyku zwartego: linie, czworobok, podwójny czworobok i kolumnę. Oddziały nieregularne w szyku zwartym muszą operować w gęstej masie o głębokości minimum dwóch szeregów w otwartym polu.
- c) Tylko oddziały regularne klasy A i B mogą działać w otwartej kolumnie.
- d) Tylko francuski batalion może formować kolumnę dywizjonową, a po 1808, gdy obecnych jest wszystkich sześć kompanii w szyku zwartym, musi być w kolumnie dywizjonowej. ("Gdy obecnych jest w batalionie sześć kompanii będzie on zawsze maszerował i działał dywizjonami. Gdy grenadierzy i lekka kompania są nieobecni, batalion będzie maszerował i walczył kompaniami." - dekret Napoleona z 18 lutego 1808).

## 8.3 Szyki kawalerii

- a) Regularna kawaleria może formować linie, podwójną linię (minimum 5cm od siebie), kolumnę szwadronów lub kolumnę marszową.
- b) Kawaleria regularna klasy A, B i C może formować także otwartą kolumnę szwadronów.
- c) Nieregularna kawaleria może formować linie lub kolumnę o dowolnej szerokości i głębokości. W szyku rozproszonym może też formować koła.

## 8.4 Zmiany szyku

- a) Czas wymagany do zmiany szyku podany jest w tabeli 6.
- b) Wszystkie inne zmiany szyku wymagają czasu niezbędnego do tego, aby ukończyła ruch figurka, która ma najdłuższą drogę do przebycia.
- c) Piesze jednostki pozostają nieruchome podczas zmiany formacji.
- d) Niektóre zmiany szyku dokonywane przez kawalerię są wykonywane podczas ruchu (jak podano w tabeli 6) przez zwroty poszczególnych pododdziałów.
- e) Jednostki nie mogą zmieniać szyku:
  - i) podczas ruchu, w którym wykonują podwójny ruch,
  - ii) kiedy znajdują się we własnej odległości ataku od przeciwnika (patrz 17.2e, na stronie 21). Jeżeli szarżująca kawaleria nie ukończy zmiany szyku do tego momentu, to będzie zdeorganizowana ..
  - iii) bez rozkazu aby to zrobić (ale patrz 10.2c, na stronie 11).
- f) Jednostki mogą zmieniać szyk podczas porządkowania (patrz 13.2h, na stronie 15).
- g) Jednostka może strzelać w ruchu, w którym zmienia formację, ale skuteczność tego strzału będzie zmniejszona.

## 8.5 Zwroty

- a) Czas potrzebny do wykonania zwrotu podany jest w tabeli 7.
- b) Jednostka musi być nieruchoma aby móc wykonać zwrot.
- c) Jednostka nie może dokonywać zwrotu bez odpowiedniego rozkazu na czas ruchu.
- d) Jednostka może strzelać w ruchu, w którym dokonuje zwrotu, ale skuteczność tego strzału będzie zmniejszona (patrz 15.2, na stronie 17), jako że czas zużyty na zmianę szyku liczy się jak czas zużyty na ruch.

## 8.6 Oslona

- a) Oddziały w szyku rozproszonym mogą osłaniać oddziały w szyku zwartym. Oddziały piesze nie stanowią skutecznej osłony dla oddziałów konnych.
- b) Aby stanowić skuteczną osłonę, harcownicy muszą być:
  - i) minimum 5cm od czoła osłanianego oddziału (mierzone od przodu podstawki osłanianego oddziału do przodu podstawki osłaniających).
  - ii) w wystarczającej liczbie aby zakryć całą szerokość frontu osłanianej jednostki harcownikami w jednym szeregu i stykającymi się podstawkami ze sobą.
- c) Jeżeli wymagania te nie są spełnione, ogień broni strzeleckiej (ale nie łuków) przechodzi przez osłonę, zadając proporcjonalne straty jej i oddziałom w szyku zwartym za nią i w zasięgu strzału (patrz 20.4, na stronie 28).
- d) Artyleria będzie miała następującą skuteczność:
  - kula: przechodzi przez każdą osłonę zadając normalne straty jej i jednostkom za nią (patrz 20.5f, na stronie 28).
  - kartacz: przechodzi przez każdą osłonę, zadając proporcjonalne straty jej i jednostkom w szyku zwartym za nią (patrz 20.4, na stronie 28).
  - szrapnel, granat: nie zadaje strat osłonie gdy strzela się w jednostki za nią i odwrotnie.

## 9. KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI W GRZE

Postępuj zgodnie z podaną kolejnością:

1. Rozstawienie pola bitwy i przydział celów. Ustalenie czasu gry.
2. Wybór przez graczy składu armii z użyciem uzgodnionej ilości punktów (powiedzmy 2000). Lista armii powinna być dostarczona przez organizatora zawodów dla gier na zawodach.
3. Określenie pogody (z wyjątkiem gier na zawodach) i kierunku wiatru (patrz 4.4, na stronie 5 i 4.5, na stronie 5).
4. Rysowanie przez graczy mapy pola walki z zaznaczonymi pozycjami ich oddziałów.
5. Wystawienie przez graczy, zgodnie z pozycjami zaznaczonymi na mapie, oddziałów wykrytych przez przeciwnika (decyduje rozjemca na podstawie 4.6 i 4.7).
6. Pisanie przez graczy rozkazów na czas gry (patrz 10.1, na stronie 11).
7. Pisanie przez graczy rozkazów na czas pierwszego ruchu (patrz 10.2, na stronie 11).
8. Rozegranie pierwszego ruchu zgodnie z rozkazami i kolejnością czynności w ruchu (patrz 11, na stronie 11).
9. Rozegranie kolejnych ruchów według tej samej sekwencji co pierwszy ruch.
10. Zakończenie gry i wyłonienie zwycięzcy (patrz 24.3, na stronie 37).

Gra odbywa się przez ustalony czas. Dla gier na zawodach przy 2000 punktów właściwy jest czas gry 2.5 godziny. Czas liczy się od 7. punktu na powyższej liście.

Nie należy zaczynać kolejnego ruchu podczas ostatnich 10 minut gry.

Gra nie może zakończyć się w środku ruchu.

## 10. ROZKAZY

### 10.1 Rozkazy na czas gry (ogólne wytyczne)

- a) Rozkazy na czas gry reprezentują rozkazy wydane jednostce przez generała i muszą być napisane na początku gry dla każdej jednostki i oddziału wydzielonego, podając jego cel, trasę marszu itp. Mogą przyjmować formę strzałek na mapie z odpowiednimi komentarzami.
- b) Rozkazów tych należy dokładnie przestrzegać podczas gry, i mogą być zmienione jedynie przez rozkaz generała (który może być dostarczony przez gońca) lub w wyniku testu. Oddziały mogą jednakże zatrzymać się w dowolnym momencie, aby zająć odpowiednią pozycję obronną, z wyjątkiem przypadków, gdy wykonują podwójny ruch.
- c) Gdy jednostka wykonała swoje rozkazy lub rozkazy te zostały anulowane przez ucieczkę będącą wynikiem testu, jednostka musi się zatrzymać (w przypadku uciekających tylko wtedy, gdy zostali zebrani) i oczekiwać nowych rozkazów od generała. (patrz 23.6d, na stronie 34).
- d) Rozkazy na czas gry mogą być wydawane wyłącznie przez generałów. Otrzymanie rozkazu lub raportu zajmuje jeden ruch. A więc, jeżeli generał jest w odległości 5cm od jednostki, gdy wydaje nowy rozkaz na czas gry potrzeba jednego ruchu, aby dowódca jednostki go przyjął. Jednakże generał może osobiście wydać tej jednostce rozkaz na czas ruchu (w tym ruchu), co daje taki efekt jakby nowy rozkaz na czas gry był wykonywany natychmiast. Gdy rozkazy są wysyłane przez gońca, musi upłynąć jeden ruch od chwili gdy dotrze on do jednostki, nim nowe rozkazy zaczną być wykonywane.
- e) Jednostka może otrzymać rozkaz atakowania określonego celu lub pewnej ilości celów w określonej kolejności. Są one wówczas traktowane jako cel lub cele priorytetowe (patrz 15.1a, na stronie 16 i 16.3e, na stronie 18).

### 10.2 Rozkazy na czas ruchu

Rozkazy na czas ruchu reprezentują rozkazy wydawane jednostce przez jej dowódcę i muszą być pisane dla każdej jednostki i oddziału wydzielonego na początku każdego ruchu. Czas pisania rozkazów nie powinien przekraczać jednej minuty na każde 500 punktów wartości przypadających na gracza jednostek. Nie można wykonywać żadnych ruchów lub manewrów bez rozkazów na czas ruchu, z następującymi wyjątkami:

- a) Harcownicy muszą unikać kontaktu z jednostkami przeciwnika w szyku zwartym i muszą wykonywać unik w czasie, gdy szarżujące oddziały przeciwnika osiągają dystans ataku (patrz 17.2c, na stronie 21).
- b) Generałowie, kurierzy i kanonierzy (lub rakiernicy) mogą bez rozkazu wykonać unik, aby ustrzec się kontaktu z jakimikolwiek oddziałami przeciwnika (patrz 12.3, na stronie 13), lecz nie muszą tego robić.
- c) Jednostki mogą bez rozkazu na czas ruchu zmieniać szyk na mostach itp. aby je przekroczyć.
- d) Jednostki mogą strzelać bez rozkazu zgodnie z regułami pierwszeństwa celów (patrz 15.1a, na stronie 16 i 16.3a, na stronie 18).

**Uwaga:** Artylerzyści muszą otrzymać rozkaz, jeżeli zamiast z dział mają strzelać z muszkietów.

Możliwość alternatywna: Nie pisz rozkazów na czas ruchu, z wyjątkiem szarż i ruchów dla uzyskania kontaktu (dla których są istotne), punkty 17.2a, 17.3b i 17.5h w dalszym ciągu obowiązują.

## 11. KOLEJNOŚĆ CZYNNOŚCI W RUCHU

1. Napisz rozkazy na czas ruchu dla wszystkich jednostek i oddziałów wydzielonych.
2. Zadeklaruj szarżę<sup>1</sup> (patrz 17.2, na stronie 21), obrońca deklaruje odpowiedź (patrz 17.5, na stronie 22). Rozpocznij procedurę reakcji na szarżę (patrz 21.2, na stronie 30). Kolejność czynności podczas szarży patrz 17.6, na stronie 23. Nie wolno mierzyć odległości przed podjęciem decyzji o wykonaniu szarży. Zadeklaruj atak<sup>2</sup> (patrz 17.3, na stronie 21 i 17.7, na stronie 23).
3. Przesuń szarżujące, kontrszarżujące i atakujące oddziały (patrz 17.3, na stronie 21) na odległość strzału obrońcy lub na odległość ataku. Wybierz mniejszą odległość (patrz 17.2c, na stronie 21 i tabela 16A, na stronie 61).
4. Przesuń wszystkie inne oddziały i wykonaj ich zmiany formacji zgodnie z rozkazami na czas ruchu (patrz 12, na stronie 12).

---

<sup>1</sup>słowo „szarża” jest w tych przepisach używane w odniesieniu do prób wejścia w walkę wręcz wykonywanych zarówno przez kawalerię, jak i przez piechotę, przy których wykonywaniu spełnione są warunki niezbędne do uznania za szarżę. W innym przypadku dążenie do walki wręcz zarówno ze strony kawalerii, jak i piechoty określane jest słowem atak. Co prawda w języku polskim słowo „szarża” jest kojarzone jednoznacznie z kawalerią, a w odniesieniu do działania piechoty zmierzającego do szybkiego uzyskania kontaktu z przeciwnikiem używa się określenia atak lub atak na bagnety, to jednak zdecydowano się na takie jego zastosowanie, w celu zwiększenia przejrzystości przepisów i uniknięcia niejednoznaczności.

<sup>2</sup>„atak” oznacza w tym przypadku wykonywanie takiego ruchu, który prowadzi do uzyskania kontaktu, lecz ze względu na teren lub odległość nie jest szarżą. Należy zwrócić uwagę na to, że słowa „szarża” i „atak” w rozumieniu tych przepisów oznaczają dwie różne rzeczy i w żadnym przypadku nie są synonimami.

5. Wystaw jednostki dotychczas ukryte, lecz wykryte przez przeciwnika w tym ruchu. (patrz 4.7, na stronie 6).
6. Wykonaj ruchy uniknięcia w odpowiednich miejscach (patrz 12.3, na stronie 13).
7. Określ współczynnik dezorganizacji każdej jednostki i oddziału wydzielonego (patrz 13.1, na stronie 14).
8. Określ straty spowodowane przez ostrzał (patrz 15.4, na stronie 18 i 16.6, na stronie 19).
9. Określ współczynnik dezorganizacji spowodowany ostrzałem (patrz tabela 8B, na stronie 51).
10. Określ, czy szarżujące oddziały osiągnęły cel i określ reakcję obrońców (patrz 21.2a, na stronie 30). Wykonaj odpowiednie ruchy.
11. Sprawdź reakcję jednostek atakujących (patrz 22.1b 1, na stronie 31). Wykonaj odpowiednie ruchy.
12. Określ dezorganizację w wyniku kontaktu. (patrz tabela 8C, na stronie 51).
13. Określ wynik uderzenia i wzrost dezorganizacji (patrz 18.1, na stronie 24 i tabela 8D, na stronie 51).
14. Wykonaj walkę wręcz. (patrz 19, na stronie 25).
15. Określ dezorganizację w wyniku walki wręcz (patrz tabela 8E i 8F, na stronie 51).
16. We właściwych miejscach sprawdź reakcję jednostek w walce wręcz (patrz 19.5, na stronie 27).
17. Wykonaj test morale dla jednostek ponoszących straty od ostrzału lub przegrywających walkę wręcz, lub wykrywających przeciwnika w zasięgu ataku (patrz 22.1b 2, 3, 4, 6, 8 i 9, na stronie 31).
18. Wykonaj testy morale spowodowane przez uciekające jednostki (patrz 22.1b, na stronie 31 i 23.8, na stronie 35).
19. Wykonaj testy w celu zebrania jednostek uciekających i ścigających (patrz 23.6, na stronie 34 i 23.8, na stronie 35).
20. Zmniejsz dezorganizację zgodnie z porządkiem podczas tego ruchu (patrz 13.2, na stronie 15).
21. Zapisz nowe rozkazy na czas gry tam, gdzie jest to potrzebne (patrz 10.1, na stronie 11).

Uwagi:

1. Niektóre testy reakcji należy wykonywać w wyniku rozwoju sytuacji (patrz 22.1, na stronie 31) i w związku z tym nie można ich włączyć do żadnego z punktów w wymienionej powyżej kolejności.
2. Jednostki przechodzące test w p.17 liczą te, które uciekły w p.16. Jednostki przechodzące test w p.18 liczą te, które uciekły w p.16 i w p.17.
3. Wszystkie ruchy są równoczesne. Jeżeli istnieją wątpliwości co do względnej pozycji jednostek podczas ruchu, to należy je przesunąć po 1/4 ruchu (lub mniej jeżeli jest to konieczne).

## 12. RUCHY

### 12.1 Ogólne zasady ruchu

- a) Maksymalna odległość w centymetrach, o jaką figurka może się przesunąć po otwartym terenie podczas jednego ruchu, jest podana w tabeli 3.
- b) Jednostki poruszające się w trudnym terenie zmniejszają prędkość ruchu jak podano w tabeli 4. Wyjątkiem są szarżujące jednostki, których ruch szarży nie ulega zmniejszeniu, gdy poruszają się przez zarośla, brody, teren błotnisty, rzadki las lub sad, bądź pod łagodne zbocze, z niego lub przez nie, albo ze stromego zbocza lub przez nie, czyli w każdym terenie gdzie szarża jest możliwa. Ulegają one natomiast dodatkowej dezorganizacji (patrz tabela 8A, na stronie 51).
- c) Jednostki pokonujące przeszkodę odejmują od ruchu czas zabrany na jej pokonanie (patrz tabela 5, na stronie 50). Jednakże jednostki szarżujące *lub atakujące* bronioną przeszkodę mogą próbować przekroczyć ją podczas walki wręcz bez straty ruchu, chyba że przeciwnik załamie się, wtedy atakujący odejmuje czas potrzebny na przekroczenie przeszkody od ruchu pogoni w następnym ruchu. **Uwaga**, nie ma zmniejszenia ruchu, jeżeli obrońca zostanie zmuszony do odejścia.
- d) Zmniejsz ruch jednostek pieszych i konnych poruszających się w śniegu o 1/4 dla wszystkich prędkości ruchu i artylerii o połowę.
- e) Regulame jednostki w szyku zwartym mogą manewrować tylko pododdziałami.

## 12.2 Podwójny ruch

- a) Każda jednostka może poruszać się podwójnym ruchem, aby osiągnąć cel podany w rozkazie na czas gry tak szybko, jak tylko jest to możliwe. Gdy raz rozpocznie poruszanie się podwójnym ruchem, musi to kontynuować aż osiągnie swój cel lub swoją własną odległość ataku od jednostki przeciwnika (patrz 17.2c, na stronie 21), kiedy to może zatrzymać się lub zaszarżować (patrz 17.1d, na stronie 21). Gdy osiągnie swój cel, musi zatrzymać się i utrzymywać go aż do czasu gdy otrzyma inne rozkazy. Celem musi być element terenu (np. budynek, rzeka, szczyt wzgórza) lub musi być usytuowany względem własnych oddziałów (np. za działami, na lewo od grenadierów).
- b) Jednostki, które podwójnym ruchem wchodzi w kontakt z przeciwnikiem, nie liczą impetu (patrz 18.1g, na stronie 24).
- c) Żadne oddziały oprócz kawalerii nieregularnej uzbrojonej w luki nie mogą strzelać, gdy wykonują podwójny ruch.
- d) Podwójnego ruchu nie można wykonywać w górę stromego zbocza, przez gęsty las, rzekę możliwą do sforsowania lub bagno.

## 12.3 Unik

- a) Jedynymi oddziałami, które mogą zadeklarować reakcję "unik" (patrz 17.5, na stronie 22) są:
  - i) Harcownicy.
  - ii) Artylerzyści i raketnicy (**Uwaga**, gdy działa są zaprzodkowane unik może wykonać i zaprzęg i obsługa).
  - iii) Kawaleria, na którą zadeklarowała szarżę od tyłu nieprzyjacielska kawaleria.
- b) Jeżeli ich reakcja na to pozwoli, figurki wykonujące unik mogą wykonać w tył zwrot (jeżeli jest konieczny) bez odejmowania czasu potrzebnego na jego wykonanie od ruchu, zaraz po przeprowadzeniu testu reakcji na szarżę (patrz 21.2, na stronie 30) i wykonać ruch z szybkością ruchu podwójnego, w stronę przeciwną niż znajdują się szarżujące jednostki. Jednostki, które osiągnęły bezpieczne miejsce, np. za własnymi jednostkami lub w terenie, w którym przeciwnik nie może szarżować, mogą się zatrzymać przed wykonaniem pełnego ruchu. Jednostka może opóźnić swój unik, lecz musi go rozpocząć, gdy szarżujące jednostki osiągną swoją odległość ataku (patrz 10.2a, na stronie 11).
- c) Jednostka może oddać strzały przed wykonaniem uniku i robi to z powiększoną szybkostrzelnością, tak jakby była atakowana (patrz 15.3c, na stronie 17).
- d) Podczas uniku regularni harcownicy mogą wycofać się przez własne oddziały w szyku zwartym bez dodatkowych konsekwencji, jeżeli są one nieruchome, lub z dezorganizacją dla jednych i drugich, jeżeli się poruszają (patrz 12.9, na stronie 14).
- e) Gdy jednostka zakończyła unik, musi zatrzymać się i uporządkować w następnym ruchu (patrz 13.2e, na stronie 15), chyba że ponownie jest zmuszona wykonać unik.
- f) Figurki, które podczas uniku opuściły pole walki, mogą powrócić, gdy ich macierzysta jednostka lub pododdział porządkuje się na polu walki. Jeżeli cała jednostka opuściła pole walki, to porządkuje się poza nią i gdy ukończy tę czynność, musi powrócić na pole walki w punkcie, w którym je opuściła, gdy tylko nie będzie jednostek przeciwnika w odległości ataku od tego punktu.
- g) Jednostki wykonujące unik załamują się i uciekają, jeżeli przeciwnik wejdzie z nimi w kontakt.

## 12.4 Obroty

- a) Oddziały mogą wykonywać obroty, aby zmienić kierunek. Podczas obrotu najbardziej wewnętrzna figurka oddziału pozostaje nieruchoma, podczas gdy reszta jednostki obraca się wokół niej. Żadna figurka nie może przekroczyć dozwolonego ruchu podczas tej czynności. Szarżujący nie mogą wykonywać obrotów, gdy znajdują się we własnej odległości ataku od celu (patrz 17.2c, na stronie 21).
- b) Baterie wykonują zmianę kierunku przez obrót baterii jako całości z wyjątkiem wykonywania zwrotu w tył.

## 12.5 Ruchy specjalne

- a) Wstanie lub położenie się zabiera oddziałom pieszym 1/4 ruchu .
- b) Wsiadanie na lub zsiadanie z koni zabiera oddziałom konnym 1/4 ruchu .
- c) Piesze oddziały regularne mogą cofać się z szybkością 5cm na ruch (patrz tabela 3, na stronie 49).
- d) Wchodzenie do budynków lub ich opuszczanie odbywa się z prędkością 1 figurki na 2cm szerokości ściany na 1/4 ruchu, tzn. 4 figurki na każde 2cm ściany przez 1 ruch (patrz 4.1b, na stronie 4).
- e) Zagwoźdżenie działa zabiera pieszej figurce dwa następujące po sobie ruchy.

## 12.6 Odprzodkowywanie i zaprzodkowywanie

- a) Aby zaprzodkować lub odprzodkować działa, potrzeba następującego czasu.
  - i) Lekka lub średnia artyleria 1/4 ruchu.

- ii) Ciężka artyleria 1/2 ruchu.
- iii) Artyleria oblężnicza 2 ruchy.
  
- b) Aby przygotować do transportu albo rozstawić do strzelania baterię raketową potrzeba pół ruchu.
- c) Podczas odprzodkowania armata (lub inna broń baterii) przesuwana jest do przodu i może być ustawiona w dowolnym potrzebnym kierunku. Przodek ustawia się za armatą tak aby stykał się z nią podstawką
- d) Rozmieszczona artyleria nie może być umieszczona na stromym zboczu.

### 12.7 Konie i zaprzęgi

- a) Konie spieszony kavalarii muszą być trzymane w odległości maksimum 10cm od ich jeźdźców.
- b) Na każde cztery konie potrzebny jest jeden koniowodny (wliczając w to jego własnego konia). (patrz 20.2c, na stronie 28).
- c) Woźnice zaprzęgu muszą pozostać wraz z zaprzęgiem, gdy działo jest w akcji.
- d) Gdy zaprzęg straci figurkę, musi się zatrzymać do czasu aż zabite zwierzę zostanie odcięte. Dwie figurki potrzebują jednego ruchu na odcięcie zabitego zwierzęcia od zaprzęgu.
- e) Zmniejsz ruch zaprzęgu polowej artylerii, proporcjonalnie do ilości zabitych koni. Zaprzęg polowej artylerii, w której brakuje dwóch lub więcej koni, nie może wykonywać podwójnego ruchu.
- f) Zaprzęgi artylerii konnej poruszają się bez zmniejszenia ruchu do czasu, aż zostaną zabite dwa konie, a potem poruszają się jak artyleria polowa.
- g) Podczas deszczu artyleria traktuje każdy rodzaj terenu (z wyjątkiem drogi) jako błotnisty, czyli porusza się z prędkością zmniejszoną o 1/4 (patrz tabela 4, na stronie 50).
- h) Opuszczone konie uciekają z prędkością podwójnego ruchu dokładnie w kierunku przeciwnym do najbliższego miejsca gdzie prowadzony jest ogień. Konne figurki mogą zatrzymać uciekający zaprzęg jeżeli go dogonią.

### 12.8 Generałowie i kurierzy

Generałowie i konni kurierzy poruszają się z prędkością podwójnego ruchu lekkiej kavalarii bez żadnych konsekwencji. Figurki kurierów nie są konieczne, jako że kurierzy zawierają się w figurce generała. (patrz 20.6a, na stronie 29). Gdy używasz kurierów, zmierz odległość ruchu i zaznacz odpowiedni punkt znacznikiem. Kurierzy nie posiadają wartości bojowej.

### 12.9 Wymieszanie (przechodzenie jednych oddziałów przez drugie)

- a) Harcownicy (piesi lub konni) mogą przechodzić przez inne oddziały harcowników, lub rozmieszczonych dział i ich obsług, bez żadnych konsekwencji z wyjątkiem przypadku, gdy uciekają.
- b) Regularni harcownicy (piesi lub konni) mogą przechodzić przez nieruchome oddziały w szyku zwartym podczas wykonywania uniku bez konsekwencji, lecz z dezorganizacją dla obu stron, gdy oddziały te się ruszają (patrz 12.3b, na stronie 13 i 17.9b, na stronie 24).
- c) W innym przypadku regularni piesi harcownicy mogą mieszać się z oddziałami w szyku zwartym (lub oddziały w szyku zwartym z harcownikami) bez konsekwencji pod warunkiem, że żadna z jednostek nie wykonuje podwójnego ruchu i nie ucieka (patrz 17.9b, na stronie 24).
- d) Oddziały inne niż harcownicy mogą mieszać się z konnymi harcownikami, bez konsekwencji, tylko wtedy gdy jedna z jednostek, które się miesza jest nieruchoma i żadna z jednostek nie szarżuje i nie porusza się podwójnym ruchem.
- e) W każdym innym przypadku wymieszanie dezorganizuje obie jednostki (patrz tabela 8H, na stronie 51).

**Uwaga :** Kanonierzy i raketnicy oddzieleni od swojego sprzętu np. gdy wykonują unik, w powyższym liczą się jak harcownicy.

## 13. DEZORGANIZACJA

### 13.1 Stopień dezorganizacji

- a) Współczynniki dezorganizacji są podane w tabeli 8. Współczynniki te kumulują się; reprezentują one nie tylko efekt utraty szyku, ale także wpływ zmęczenia, strat i innych czynników, które redukują skuteczność bojową.
- b) Prowadź dokładny zapis dezorganizacji każdej jednostki, oddziału wydzielonego lub podgrupy (patrz 6, na stronie 7).
- c) Oddziały klasy A i B ignorują jeden współczynnik z aktualnej dezorganizacji jednostki (ale nie jeden współczynnik na ruch). Zapisuj dezorganizację w normalny sposób, ale gdy wykonujesz obliczenia wymagające aktualnej dezorganizacji, np. strzelanie, walka wręcz i reakcja, odejmij jeden.

- d) Współczynniki dezorganizacji odnoszą się, od chwili gdy powstaną podczas wykonywania kolejnych czynności w ruchu (patrz 11, na stronie 11), do wszystkich pozostałych czynności w ruchu.

## 13.2 Porządkowanie

- a) Oddziały porządkują się automatycznie i bez dodatkowych konsekwencji gdy:
- i) są nieruchome lub poruszają się z normalną prędkością; z wyjątkiem przypadku, gdy sforsowały przeszkodę, bród, rzekę możliwą do sforsowania, gdy opuszczają gęsty las, bagno lub błoto albo jeśli próbują szarżować,
  - ii) zmieniają formację lub wykonują zwrot.
- Tracą one dezorganizację, która powstała podczas tego ruchu, ale nie wcześniej niż w p.19 kolejności (patrz 11, na stronie 11), więc dezorganizacja ta jest liczona podczas wszystkich testów reakcji podczas tego ruchu.
- b) Oddziały nie porządkują się automatycznie gdy ładują i / lub strzelają.
- c) Współczynniki dezorganizacji powstałe podczas przekraczania przeszkody lub wychodzenia z gęstego lasu, bagna, lub błota są kumulowane (łącznie z wszystkimi współczynnikami powstałymi w ruchu, kiedy interesująca nas czynność miała miejsce, niezależnie od tego, co je spowodowało). Jednakże jednostka może wybrać rozpoczęcie porządkowania skumulowanej dezorganizacji w ruchu, w którym ona powstała, zakładając, że zatrzyma się natychmiast po przekroczeniu przeszkody lub opuszczeniu lasu bądź bagna i rozpocznie porządkowanie oraz zakładając, że nie szarżuje, nie jest celem szarży, przeciwnik nie wszedł z nią w kontakt, nie jest w walce wręcz, nie ucieka i nie wykonuje pogoni. Jednostka nie może rozpocząć porządkowania dopóki nie pokona całkowicie przeszkody lub nie opuści lasu i nie może ruszać się lub strzelać podczas porządkowania, może jednak zmieniać szyk i wykonywać zwroty (patrz h poniżej).
- d) Jednostka nie może porządkować się w żadnym ruchu, w którym strzela, szarżuje, jest szarżowana (nawet jeżeli wykonuje unik), próbuje szarżować, ale jest poza zasięgiem szarży lub przeciwnik wszedł z nią w kontakt lub atakuje, jest w walce wręcz, pogoni, odwrocie, ucieczce lub wykonuje podwójny ruch. Współczynniki dezorganizacji powstałe w takich ruchach kumulują się i są przenoszone na następny ruch.
- e) Gdy jednostka z zakumulowanymi współczynnikami dezorganizacji nie strzela, nie jest szarżowana, nie jest w walce wręcz, nie wykonuje pościgu, odwrotu, ucieczki lub podwójnego ruchu, musi zatrzymać się i uporządkować. Może jednak przesunąć się w bezpieczne miejsce aby to wykonać, jeżeli jest w zasięgu szarży lub strzału przeciwnika. Jednakże jednostka, która szarżowała i nie osiągnęła kontaktu z przeciwnikiem, może zaszarżować ponownie w następnym ruchu, mimo że w wyniku tego przenoszone są na następny ruch zakumulowane współczynniki dezorganizacji.
- f) Porządkowanie zajmuje pół ruchu na każdy współczynnik dezorganizacji jednostkom nieregularnym i regularnym klasy D, innym jednostkom ( z wyjątkiem artylerii) zajmuje 1/4 ruchu.
- g) Porządkowanie zajmuje artylerii pół ruchu na każdy współczynnik dezorganizacji. Obsługa dział może porządkować się przez pół ruchu i strzelać przez resztę ruchu, np. jeden kartacz, kulę, szrapnel lub granat.
- h) Jednostka nie może strzelać lub ruszać się, gdy porządkuje zakumulowaną dezorganizację, ale może zmieniać szyk lub wykonywać zwrot.
- i) Jednostka może ładować podczas porządkowania zakumulowanej dezorganizacji (patrz 15.2g, na stronie 17).
- j) Jednostka która zawiera podgrupy z różną zakumulowaną dezorganizacją potrzebuje na uporządkowanie tyle czasu co podgrupa z najwyższą dezorganizacją. Cała grupa liczy dezorganizację tej podgrupy podczas wykonywania porządkowania.

**Uwaga:** W powyższym należy rozumieć określenie "jednostka" jako "podgrupa" lub "oddział wydzielony" tam gdzie ma to sens

## 14. STRZELANIE

### 14.1 Zasady ogólne

Skutek strzału jest obliczany raz dla każdej jednostki lub oddziału wydzielonego po przesunięciu wszystkich jednostek (patrz 11.8, na stronie 11), choć może to reprezentować kilka strzałów z każdej figurki biorącej udział w strzelaniu. Jako że ogień jest ciągły i dlatego uważany za jednoczesny, każda figurka zabita lub zniszczone działo może strzelać w ruchu w którym została stracona, jeżeli była w stanie to zrobić.

### 14.2 Pole ostrzału itp.

- a) Żołnierze w szyku zwartym mogą strzelać do 22½° w każdą stronę od linii prostopadłej do ich przodu, chyba że są w czworoboku, kiedy to mogą strzelać do 45° w każdą stronę od tej linii.
- b) Oddziały w szyku rozproszonym mogą strzelać w dowolnym kierunku.
- c) Figurki w rzędzie na skrzydle mogą strzelać do 22½° od kierunku, w którym są zwrócone.

- d) Tylko jeden (pierwszy) szereg figurek i boczne rzędy mogą strzelać.
- e) Działa i wyrzutnie raketowe mogą strzelać w dowolne cele znajdujące się w polu ostrzału określonym przez linie przeprowadzone od środka tylnego boku podstawki do dwóch przednich rogów, bez konieczności zmiany kierunku ustawienia podstawki. Aby strzał był możliwy, linia strzału o szerokości równej szerokości podstawki broni prowadzącej ostrzał musi być wolna od własnych figurek. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy dozwolony jest ogień nad głowami (patrz poniżej),

### 14.3 Strzelanie ponad głowami

- a) Z broni ręcznej i luków nie można strzelać ponad głowami.
- b) Artyleria może strzelać tylko kulami, granatami i szrapnelami ponad jednostkami na linii strzału na niższym terenie niż strzelający lub cel i w odległości co najmniej 3cm od każdego z nich na stromym zboczu, a 6cm na łagodnym.
- c) Armaty (tylko brytyjskie) mogą strzelać szrapnelem ponad jednostkami na linii strzału znajdującymi się na tym samym poziomie co strzelający, zakładając że jednostki te znajdują się co najmniej 25cm od strzelającego i 25cm od celu wzdłuż linii strzału. Cel musi być widoczny dla członka obsługi lub obserwatora.
- d) Haubice mogą strzelać granatem lub szrapnelem ponad jednostkami na linii strzału znajdującymi się na tym samym poziomie co strzelający, zakładając że jednostki te są w odległości co najmniej 10cm od strzelającego i 25cm od celu wzdłuż linii strzału. Cel musi być widoczny dla członka obsługi lub obserwatora.
- e) Ani haubice, ani armaty nie mogą, w żadnym przypadku, strzelać kartaczami ponad głowami.
- f) Można strzelać raketami ponad głowami jednostek na tym samym poziomie co strzelający zakładając, że znajdują się one w odległości co najmniej 5cm od strzelającego i 25cm od celu wzdłuż linii strzału. Cel musi być widoczny dla członka obsługi lub obserwatora.

**Uwaga:** Kiedy potrzebny jest obserwator, (patrz c, d i f powyżej) figurka artylerzysty musi być wydzielona z istniejącej obsługi by działać jako obserwator. Obserwator nie może być w odległości większej od strzelającego działa niż 5cm, aby jego działanie było skuteczne. Nie można przyłączać do jednostek artylerii dodatkowych figurek w celu wykorzystania ich jako obserwatorów.

### 14.4 Strzelanie do ludzi w walce wręcz

- a) Nie można strzelać z broni ręcznej i luków do figurek bezpośrednio uczestniczących w walce wręcz (patrz 19.2, na stronie 25) lub stykających się z nimi podstawkami. Można strzelać do pozostałych figurek w jednostce uczestniczącej w walce wręcz.
- b) Działa i wyrzutnie raketowe nie mogą strzelać do figurek w jednostkach uczestniczącej w walce wręcz. Mogą strzelać do podgrup innych niż ta uczestnicząca w walce wręcz (patrz 6.2, na stronie 7).

### 14.5 Ukrycia

- a) Skuteczność poszczególnych obiektów terenowych jako ukryć podano w 4.3.
- b) Lasy i sady stanowią ukrycie dla wszystkich jednostek wewnątrz oraz każdej jednostki na zewnątrz przed każdym rodzajem ognia (innym niż granat i szrapnel), który musi przejść przez co najmniej 2cm drzew przed osiągnięciem celu. **Uwaga:** 5cm gęstego lasu, albo 10cm rzadkiego lasu zatrzymuje kulę, która nie może razić figurek poza tą odległością (patrz 20.5a, na stronie 28).
- c) Przeszkoda liniowa liczy się jako ukrycie tylko wtedy, gdy cel jest bliżej niej niż strzelający. **Uwaga:** twarde przeszkody liniowe (wyjątek fosy) zatrzymują kulę, która przechodzi przez nie do celów położonych dalej (z wyjątkiem celów położonych bezpośrednio za przeszkodą - patrz 20.5a, na stronie 28). Natomiast chociaż miękkie przeszkody nie zatrzymują kuli, jednak wszystkie figurki poza nimi liczą się jak za miękką przeszkodą. Artyleria może strzelać kulami, granatami lub szrapnelami ponad przeszkodą bez dodatkowych konsekwencji, jeżeli strzelający jest bliżej przeszkody niż zamierzony cel. W innym przypadku liczy się ukrycie o odpowiedniej wartości (patrz 4.3, na stronie 5), tak jak liczy się dla wszystkich kartaczy strzelanych ponad przeszkodą z wyjątkiem dział stojących na styk z przeszkodą.
- d) Budynek stanowi ukrycie dla wszystkich figurek wewnątrz z wyjątkiem figurek strzelających z budynku, którym nie liczy się ukrycie przy ostrzale z figurek strzelających do nich z odległości mniejszej niż 2cm od budynku (figurkom, które nie strzelają, ukrycie liczy się cały czas). **Uwaga:** wszystkie budynki zatrzymują kulę, która zadaje jednak straty jednostkom znajdującym się w budynku (patrz 16.8, na stronie 20 i 20.5a, na stronie 28).

## 15. OSTRZAŁ Z BRONI RĘCZNEJ I ŁUKÓW

### 15.1 Cele i pierwszeństwo

- a) Jednostka, oddział wydzielony lub podgrupa musi strzelać do celów w następującej kolejności pierwszeństwa:
  1. Oddziały przeciwnika szarżujące na nią w tym ruchu.



2. Siły przeciwnika w szyku zwartym i o liczebności równej co najmniej  $\frac{1}{2}$  jej własnej posuwają się w jej stronę oraz znajdują się w zasięgu i są widoczne lub strzelają do niej i są w zasięgu.
3. Oddziały przeciwnika szarżujące na oddziały lub strzelające do oddziałów, które jednostka ma rozkaz wspierać.
4. Oddziały przeciwnika, które są priorytetowym celem jednostki.
5. Oddziały przeciwnika strzelające do jednostki.
6. Najbliższe siły przeciwnika.

**Uwaga:**

- i) Rozkazy wymienione w 3 i 4 powyżej muszą być albo rozkazami na czas gry (patrz 10.1e, na stronie 11) lub być wydane osobiście przez generała, który jest w odległości nie większej niż 5 cm od jednostki.
  - ii) Jeżeli jednostka ma dwa cele o tym samym pierwszeństwie, strzelający wybierze bliższy z nich, chyba że są to harcownicy, których można zignorować jeżeli nie odnosi się do nich punkt 1 kolejności pierwszeństwa. Tam gdzie p. 1 odnosi się do kilku celów, ogień musi zostać między nie podzielony, każda część jednostki strzela do celu szarżującego na tę część itp.
- b) Figurka może strzelać w jednym ruchu tylko do jednego celu.
  - c) Ogień jednostki może być podzielony na kilka celów, jeżeli nie wszystkie figurki są w stanie skierować swoją broń na jeden cel (patrz 14.2, na stronie 15), zakładając, że postępuje się zgodnie z powyższymi zasadami pierwszeństwa dla każdej części jednostki.

## 15.2 Strzelanie i ruch

- a) Wszystkie oddziały uzbrojone w broń palną muszą być nieruchome gdy ładują. Mogą poruszać się z załadowaną lub niezaladowaną bronią.
- b) Załadowanie każdej broni palnej, innej niż sztucer, zajmuje pół ruchu w normalnych warunkach (patrz 15.3c, poniżej); więc można wystrzelić dwa pociski, jeżeli strzelający nie ruszał się i nie zmieniał szyku.
- c) Załadowanie sztucera i karabinka gwintowanego zajmuje jeden ruch.
- d) Niezależnie od b i c powyżej, harcownicy piesi mogą ruszyć się do 5cm w dalszym ciągu strzelając dwa pociski, jeżeli uzbrojeni są w muszkiety lub karabinki, lub jeden pocisk, jeżeli w sztucery lub karabinki gwintowane. Konni harcownicy mogą podobnie ruszyć się do 10cm.
- e) Oddziały uzbrojone w sztucery mogą wybrać załadowanie "nie wkręconą" kulą (np. gdy są szarżowani). Zabiera to  $\frac{1}{2}$  ruchu, ale skutek strzału obliczany jest, pod każdym względem, tak jakby strzał oddano z karabinka. Przez resztę bitwy tak naładowane sztucery mogą być ładowane tylko "nie wkręconymi" kulami.
- f) Kawaleria uzbrojona w muszkiety musi się spieszyć, aby móc strzelać. Z karabinków można strzelać z siodła, jeżeli strzelający jest nieruchomy. Z luków można strzelać z siodła niezależnie od szyku, podczas gdy oddział stoi lub porusza się z normalną lub podwójną prędkością.
- g) Broń palna nie może być ładowana w czasie walki wręcz, pogoni lub ucieczki. Jeżeli więc wystrzelono z broni bezpośrednio przed walką wręcz lub podczas niej, to nie będzie ona uważana za załadowaną do czasu, aż jednostka się uporządkuje. Ładowanie podczas porządkowania jest automatyczne (patrz 13.2i, na stronie 15).
- h) Jednostki uzbrojone w łuki mogą poruszać się z normalną prędkością i strzelać bez dodatkowych konsekwencji; kawaleria uzbrojona w łuki może także wykonywać podwójny ruch i strzelać bez dodatkowych konsekwencji.
- i) Piechota przechodząca przez rzekę możliwą do sforsowania może się zatrzymać, aby strzelić, jeżeli ma naładowaną broń, ale nie może jej naładować do czasu aż opuści bród.

## 15.3 Ruchy celu

- a) Jeżeli odległość od celu spada podczas ruchu, oblicza się skutek strzału przy minimalnej odległości (wyjątek stanowią ataki). Jeżeli odległość wzrasta, oblicza się skutek strzału przy odległości jaka była w połowie ruchu.
- b) Jeżeli cel nie znajduje się pod ostrzałem przez cały ruch, zmniejsz proporcjonalnie skutek strzału dla każdej strzelającej jednostki (wyjątek w przypadku szarż i ataków).
- c) Szarżowane oddziały uzbrojone w broń palną, z wyjątkiem uzbrojonych w sztucery i używających ich jako sztucery:
  - i) jeżeli broń nie jest naładowana na początku ruchu, strzelają dwa pociski, jeżeli nie muszą zakończyć strzelania przed połową ruchu; jeden pocisk jeżeli nie muszą zakończyć strzelania przed  $\frac{1}{4}$  ruchu, ale muszą przed połową ruchu. Nie mogą strzelać wcale przed  $\frac{1}{4}$  ruchu.

- ii) Jeżeli broń jest załadowana na początku ruchu, mogą wystrzelić dwa pociski, jeżeli strzelają co najmniej przez  $\frac{1}{4}$  ruchu (tzn. nie muszą przerwać ognia przed upływem  $\frac{1}{4}$  ruchu). Jeżeli strzelają przez mniej niż ćwierć ruchu, mogą wystrzelić tylko jeden pocisk.
- d) Szarżowani strzelcy uzbrojeni w sztucery mogą strzelać z pełną skutecznością:
  - i) jeżeli broń jest załadowana na początku ruchu,
  - ii) jeżeli broń nie jest załadowana na początku ruchu zakładając, że nie muszą strzelić przed połową ruchu.
- e) Minimalna odległość, na jaką można strzelać do szarżującego celu, jest określana przez reakcję (patrz tabela 16A, na stronie 61).
- f) Jednostki strzelające z broni palnej do atakującego je przeciwnika (patrz 17.3, na stronie 21) strzelają z powiększoną szybkostrzelnością jak podano w c i d powyżej. Mogą wybrać strzał na 5cm, w którym to przypadku straty i połączona z nimi dezorganizacja liczy się w teście reakcji (patrz 17.7.4.), lub wstrzymać ogień do chwili aż przeciwnik osiągnie minimalny dystans.
- g) Jednostki, które nie strzelały lub które ukończyły ładowanie zbyt późno aby strzelić, mogą liczyć załadowaną broń w pierwszej kolejce walki wręcz (patrz tabela 11A, na stronie 56).
- h) Strzał do jednostek atakujących inne własne jednostki należy wykonać zanim atakujący osiągnie dystans ataku, co jest związane z odpowiednią redukcją skuteczności.
- i) Skuteczność strzału figurek uzbrojonych w łuki jest redukowana za każdą  $\frac{1}{4}$  ruchu, podczas której są niezdolni do strzału (patrz tabela 9B, na stronie 52), ze względu na czas potrzebny do strzału lub odległość do celu.

#### 15.4 Procedura strzelania

- a) Zmierz odległość do celu (patrz tabela 9A, na stronie 52). Jeżeli odległość jest różna dla różnych figurek w strzelającej jednostce, oblicz straty osobno dla każdej grupy figurek strzelających w tym samym przedziale odległości.
- b) Określ, jakie straty poniósł cel (patrz 20.1, na stronie 27).
- c) Współczynnik losowy (tabela 9D) odnosi się do wszystkich figurek w jednostce lub podgrupie, nawet gdy strzelają do różnych celów lub na różne zasięgi do tego samego celu. (**Uwaga**, współczynnik losowy nie jest używany, gdy korzysta się z alternatywnego systemu strat - patrz 20.7, na stronie 29 - rzucaj dla każdego celu osobno używając kostki dziesięciościennej).

### 16. OSTRZAŁ ARTYLERYJSKI I RAKIETOWY

#### 16.1 Rodzaje amunicji

- a) Artyleria:
  - kula - pełny pocisk używany tylko przez armaty.
  - srapnel - eksplodujący pocisk wypełniony kulami muszkietowymi, używany tylko przez Brytyjskie armaty i haubice.
  - granat - eksplodujący pocisk używany przez haubice.
  - kartacz - używany przez wszystkie działa polowe.
- b) Rakiety (tylko Brytyjczycy i Austriacy):
  - granat i srapnel - jak dla artylerii.
  - pocisk zapalający - używany do zapalania budynków.

#### 16.2 Zaopatrzenie w amunicję

- a) Przyjmuje się, że przodki artyleryjskie zawierają nieograniczoną ilość amunicji. Jeżeli przodek zostanie zniszczony lub oddali się, działo musi przerwać ogień w następnym ruchu, chyba że może otrzymać amunicję z innego przodka tego samego typu stojącego w odległości do 5cm (patrz 12.6c, na stronie 13).
- b) Podobnie zaopatrzenie wyrzutni w rakiety jest nieograniczone zakładając, że konie lub wozy amunicyjne znajdują się w odległości do 5cm.

#### 16.3 Pierwszeństwo celów dla artylerii

- a) Strzelająca artyleria musi wybierać cele znajdujące się w jej polu ostrzału zgodnie z poniższą kolejnością pierwszeństwa:
  - 1. Jednostka nieprzyjaciela szarżująca lub atakująca baterię w danym ruchu.

2. Oddziały przeciwnika określone jako priorytetowe w rozkazach baterii. Muszą to być albo rozkazy na czas gry (patrz 10.1c, na stronie 11) lub być wydane osobiście przez generała, który jest w odległości nie większej niż 5cm od baterii.
  3. Oddziały przeciwnika posuwające się w stronę baterii i znajdujące się w jej polu ostrzału. Gdy takich celów jest więcej niż jeden, gracz może wybrać, który ostrzeliwuje.
  4. Dowolny cel.
- b) Haubice z mieszanych baterii mogą strzelać w oddzielny cel bez dodatkowych konsekwencji (patrz 6.5b, na stronie 8).

#### 16.4 Szybkostrzelność

- a) Działa (armaty lub haubice) wystrzeliwiają po jednej kuli, granacie lub szrapnelu na ruch, w dowolnym momencie ruchu (wyjątek patrz b poniżej).
- b) Załadowanie dział strzelającego kulą, granatem lub szrapnelem zajmuje pół ruchu, czyli nie może strzelić na końcu jednego ruchu i na początku następnego.
- c) Działo strzelające kartaczami przez pół ruchu lub więcej może wystrzelić dwa pociski, od ¼ do ½ ruchu jeden pocisk, przez mniej niż ¼ ruchu nie może strzelać.
- d) Straty w obsłudze nie mają wpływu na szybkostrzelność, ale straty zadawane przez działą ulegają zmniejszeniu wraz ze zdejmowaniem figurek z obsługi działą (patrz 16.5e, poniżej).
- e) Bateria raketowa strzela raz na ruch. Ćwierć ruchu zajmuje ustawienie rakiety na wyrzutni (patrz 16.5e, poniżej).
- f) Artylerzyści i raketnicy mogą być zastąpieni tylko przez innych artylerzystów lub raketników.
- g) Nie można strzelać z dział w ruchu, w którym ich obsługa dostała rozkaz strzelania z muszkietów (patrz 10.2 - **Uwaga**, na stronie 11).

#### 16.5 Strzelanie i ruch

- a) Ruchy akcji - zaprzęgi polowej i konnej artylerii mogą wykonywać następujące ruchy akcji (podwójnym ruchem):

- i) ¾ ruchu i odprzodkowanie bez strzału.
- ii) ½ ruchu, odprzodkowanie i wystrzelenie jednego pocisku.
- iii) zaprzodkowanie, ½ ruchu, odprzodkowanie bez strzału.
- iv) zaprzodkowanie, ¼ ruchu, odprzodkowanie i wystrzelenie jednego pocisku.

Żadne działą nie może wykonać dwóch ruchów akcji pod rząd.

- b) Działą nie może poruszać się w tym samym ruchu zaprzodkowane i strzelać, chyba że wykonuje ruch akcji.
- c) Działą może w dowolnym ruchu odprzodkować się i strzelić lub strzelić i zaprzodkować się.
- d) Rozmieszczone działą lekkie i średnie mogą poruszać się lub obracać do 2cm i strzelać z normalną szybkostrzelnością.
- e) Bateria raketowa może ruszyć się do ½ ruchu i strzelić w tym samym ruchu.

#### 16.6 Procedura strzelania

- a) Określ typ pocisku, którym jest oddawany strzał.
- b) Zmierz odległość do celu; od podstawki do podstawki (patrz tabela 10, na stronie 54).
- c) Określ straty zadane w wyniku ostrzału (patrz 20.1, na stronie 27).
- d) Jeżeli za celem jest kolejna jednostka(i) na linii strzału, to określ, jakie poniosła(y) straty, jeżeli użytym pociskiem była kula (patrz 20.5, na stronie 28).
- e) Podczas określania strat: tylko artylerzyści i raketnicy liczą się jako strzelające figurki, nie liczy się woźniców; liczy się nie więcej niż 4 figurki na działą lub wyrzutnię (patrz 16.4d, 16.4f, powyżej).

### 16.7 Ogień kontrbatercyjny

- a) Zmniejszenie siły ognia baterii przez ogień kontrbatercyjny itp. jest reprezentowane przez zmniejszenie obsługi w wyniku tego ognia.
- b) Ogień kontrbatercyjny wymierzony w rozmieszczoną baterię może być skierowany na działa i obsługę lub zaprzęgi i woźniców z wyjątkiem przypadków, gdy ci ostatni są zasłonięci przez działą.
- c) Ogień kontrbatercyjny łącznie z ogniem broni ręcznej i luków skierowany na zaprzodkowaną baterię zadaje straty zaprzęgowi i obsłudze, a w przypadku strzału kulą lub granatem także działu i przodkowi.
- d) Szrapnel, kartacz, broń ręczna i luki zadają straty obsłudze i zaprzęgowi tylko gdy ogień skierowany jest na zaprzodkowaną baterię. Podziel straty równo pomiędzy obsługę i zaprzęg.
- e) Podziel przez cztery straty zadane przez kule i granaty rozmieszczonej baterii. Otrzymana liczba oznacza "straty" zadane działu (lub przodkowi jeżeli był celem). Straty te są dodatkowe do zadanych obsłudze (lub zaprzęgowi).
- f) Podziel przez cztery straty zadane przez kule i granaty zaprzodkowanej baterii. Otrzymana liczba oznacza "straty" które należy podzielić równo pomiędzy działą i przodek (czyli 1/8 na każde). Straty te są dodatkowe do zadanych obsłudze i zaprzęgowi, należy je równo podzielić.
- g) Gdy liczba "strat" zadanych działom lub przodkom baterii wyniesie 20 jedno działą lub przodek jest zniszczone i model jest zdejmowany.

### 16.8 Zniszczenia budynków i przeszkód

- a) Armaty strzelające kulami i haubice lub wyrzutnie raketowe strzelające granatami w mury (łącznie ze ścianami budynków), płoty i żywo płoty robią w nich wyrwę w punkcie celowania w następujący sposób:
  - i) oblicz "straty" poniesione przez przeszkodę zakładając, że jest to nieruchomy, piasy, o głębokości jednego szeregu cel w otwartym terenie.
  - ii) Wielkość powstałej wyrwy będzie następująca:

miękkie ukrycie	-	2mm na "stratę".
twarde ukrycie	-	1mm na "stratę".
- b) Figurki za murem, płotem lub żywo płotem niszczone przez kule lub granaty ponoszą straty w normalny sposób. Oblicz je osobno, uwzględniając ukrycie (patrz 14.5, na stronie 16).
- c) Gdy wyrwa osiągnie połowę szerokości oddziału znajdującego się za przeszkodą, nie liczy się zasłony przy strzale. Gdy szerokość wyrwy jest co najmniej równa szerokości oddziału, można ją przekroczyć bez zmniejszenia ruchu i nie liczy się ona w walce wręcz.
- d) Przejście kolumny przez żywo płot powoduje jego zniszczenie.

### 16.9 Pożary

- a) W budynku trafionym granatem (z haubicy lub rakiety) lub rakieta zapalającą może powstać pożar. Przy każdym trafieniu rzuć dwie zwykłe kostki dodając do wyniku:

+1	za każdą "stratę" (patrz 16.8a, powyżej).
+4	jeżeli jest to trafienie rakieta zapalającą.
+2	jeżeli budynek <i>lub teren zabudowany</i> ma drewniane ściany.
+2	jeżeli budynek <i>lub teren zabudowany</i> ma drewniany dach.
+4	jeżeli budynek <i>lub teren zabudowany</i> ma dach kryty strzechą.
-5	podczas deszczu.

Wynik 10 lub więcej oznacza, że powstał pożar. (Jeden ogień na każdy strzelający model).
- b) Oddziały znajdujące się wewnątrz budynku mogą zapalić go automatycznie zakładając, że nie ruszały się, strzelały lub walczyły wręcz przez co najmniej jeden ruch. W ten sposób zapala się jeden ogień na figurkę.
- c) Po zapaleniu budynek będzie się palił do końca gry, chyba że ogień zostanie ugaszony podczas pierwszych dwóch ruchów po zapaleniu.
- d) Oddziały automatycznie gaszą jeden ogień na cztery figurki zakładając, że przez cały ruch nie poruszały się, strzelały lub walczyły wręcz.
- e) Po dwóch ruchach ogień wymyka się spod kontroli, wszystkie oddziały i wyposażenie znajdujące się w budynku muszą go opuścić w następnym ruchu albo zostaną zniszczone.

- f) Niekontrolowany ogień powoduje kolumnę dymu o długości 15cm i szerokości 5cm skierowaną zgodnie z kierunkiem wiatru (patrz 4.4b, na stronie 5). Oddziały piesze nie mogą zbliżać się do budynku na odległość mniejszą niż 1cm, konne 2cm. Artyleria nie może zbliżać się do budynku lub dymu na odległość mniejszą niż 5cm.

## 17. RUCH DO WALKI WRĘCZ

### 17.1 Zbliżanie się dla uzyskania kontaktu

- a) Oddziały mogą zbliżyć się dla uzyskania kontaktu tylko wtedy, gdy dostały rozkaz i została zadeklarowana szarża lub atak. W innym przypadku muszą zatrzymać się w odległości ataku od przeciwnika (swojej lub przeciwnika, jeżeli jest większa, patrz 17.2c, poniżej). Oddziały, które weszły w odległość ataku od przeciwnika, który był niewidoczny, zatrzymują się natychmiast po wykryciu przeciwnika i pod koniec ruchu przechodzą test morale (patrz 22.1b 8, na stronie 31). W następnym ruchu mogą próbować atakować, jeżeli mają dobre morale, ale nie mogą szarżować.
- b) Szarża jest niedozwolona pod strome zbocze, przez gęsty las lub bród, lub gdy obrońcy są w budynku. Nie jest dozwolona także wtedy, gdy oddziały przeciwników nie widzą się przed wejście w zasięg ataku.
- c) Harcownicy nie mogą szarżować i atakować oddziałów w szyku zwartym, natomiast mogą innych harcowników lub rozmieszczoną artylerię. Mogą atakować oddziały w budynku.
- d) Oddziały, które w poprzednim ruchu wykonywały podwójny ruch, mogą szarżować z szybkością ruchu podwójnego, ale będą zdeorganizowane (tabela 8A) i nie będzie się im liczył impet (patrz 12.2a i b, na stronie 13).

### 17.2 Szarże

- a) Oddziały muszą dostać rozkazy na czas ruchu, aby rozpocząć szarżę.
- b) Rozkaz szarży można wydać tylko w następujących przypadkach:
- i) Podgrupa przeznaczona do wykonania szarży widzi przeciwnika, którego ma szarżować, lub generał w odległości do 5cm od podgrupy widzi przeciwnika; podgrupa ma przeciwnika w zasięgu szarży (patrz słownik, na stronie 38).
  - ii) Istnieje możliwość szarży w danym terenie (patrz 17.1b, powyżej).
  - iii) Od przeciwnika oddziela oddział co najmniej jego własny dystans ataku.
  - iv) Droga do przeciwnika, który jest celem szarży, jest wolna od oddziałów przeciwnika w szyku zwartym i rozmieszczonej artylerii.
- c) Odległość ataku wynosi:
- |                 |      |
|-----------------|------|
| Oddziały piesze | 5cm  |
| Oddziały konne  | 10cm |
- d) Wszystkie nakazane szarże muszą być zadeklarowane na początku ruchu (patrz 11.2, na stronie 11). Następnie dla każdej szarży należy przeprowadzić test reakcji na szarżę.
- e) Oddziały mogą w ruchu szarży manewrować, pokonywać przeszkody lub zmieniać szyk poruszając się z normalną prędkością przez najwyżej ½ ruchu, zanim zaczną szarżować, zakładając, że między nimi a przeciwnikiem pozostanie odległość ataku w momencie, gdy zaczynają szarżować (tzn. zaczynają poruszać się z szybkością szarży). Gdy znajdują się w odległości ataku, nie mogą wykonywać obrotów i zmieniać szyku (patrz 8.4e, na stronie 9). Oddziały mogą szarżować ponad przeszkodą podczas dowolnego momentu szarży (łącznie z bronią przeszkodą - patrz 18.1d, na stronie 24) ale będą w wyniku tego zdeorganizowane (patrz tabela 8A i 8D, na stronie 51).
- UWAGA:** alternatywą jest przepis zabraniający zmiany szyku oraz zwrotów lub obrotów podczas szarży. Jeżeli ta opcja jest używana (co musi być ustalone przez graczy przed grą), jednostki muszą ustawić się w ruchu poprzedzającym szarżę we właściwym kierunku (tzn. w kierunku, w którym mają szarżować).
- f) Jeżeli szarżowany przeciwnik wykona unik lub załamię się, szarżujący mogą zatrzymać się w odległości ataku bez dodatkowych konsekwencji, pod warunkiem że generał jest w odległości do 5cm od szarżującej jednostki i jest to jednostka regularna klasy A, B lub C; w innym przypadku muszą wykonać ruch szarży do końca (patrz 23.1c, na stronie 32).
- g) Jeżeli szarżowany przeciwnik wykona unik lub załamię się i jest inna jednostka w zasięgu i na drodze szarżujących, to uważa się, że na tę jednostkę została zadeklarowana szarża. (Nieobowiązkowo, jeżeli generał znajduje się w odległości do 5cm od jednostki szarżującej i jest ona jednostką regularną).
- h) Żadna jednostka nie może szarżować na przeszkodę, której nie może przekroczyć.

### 17.3 Ataki

- a) W przypadkach, gdy szarża jest niedozwolona (patrz 17.1b, powyżej), oddział może wykonać atak z normalną szybkością ruchu.

- b) Wszystkie nakazane ataki muszą być zadeklarowane na początku ruchu (patrz 11.2, na stronie 11).
- c) Atakujący muszą przejść test morale, gdy znajdują się w odległości 5cm od obrońców (lub gdy następuje wykrzycie, jeżeli jest to bliżej). Obrońcy nie muszą przechodzić testu, chyba że też zadeklarowali atak.
- d) Harcownicy muszą się cofnąć przed atakującymi oddziałami przeciwnika (wyjątek stanowią inni harcownicy), gdy jednostki te osiągną odległość ataku, chyba że znajdują się w ukryciu.

#### 17.4 Szarże równoczesne

- a) Gdy oddziały przeciwników zadeklarują równocześnie szarżę na siebie nawzajem, sprawdź wyniki w tabelach dwa razy, biorąc każdą ze stron jako atakującą na zmianę, ale używając tego samego rzutu. Do każdego z oddziałów odnosi się reakcja dla szarżującego. Zwróć uwagę na to, że zwykle jeden z oddziałów jest mniej chętny do wykonania szarży (np. lekka kawaleria jest mniej chętna do szarżowania ciężkiej - oczywiście przy wszystkich innych czynnikach identycznych dla obu stron), więc jeżeli ten mniej chętny oddział wykonuje szarżę, to można przyjąć, że robi to też przeciwnik, co oszczędza czas potrzebny na ponowne sprawdzenie w tabelach.
- b) Gdy jednostka zadeklaruje szarżę jednocześnie przeciwko dwóm lub więcej jednostkom, określ jej reakcję na szarżę przeciwko każdej z jednostek używając tego samego rzutu kostką w każdym przypadku (patrz 21.2a 1, na stronie 30), wprowadź w życie najbardziej niekorzystny (najniższy) z wyników osiągniętych przez jednostkę; dla każdej z jednostek broniących się liczy się wynik odnoszący się do niej.
- c) Gdy co najmniej dwie jednostki zadeklarują jednocześnie szarżę na tę samą jednostkę, określ reakcję na szarżę kolejno dla wszystkich atakujących jednostek, używając dla obrońcy cały czas tego samego rzutu (patrz 21.2a 1, na stronie 30). Wprowadź w życie najbardziej niekorzystny wynik; dla każdej jednostki atakującej liczy się wynik odnoszący się do niej. Jeżeli więcej niż jedna jednostka wejdzie w kontakt, to wszystkim z nich liczy się impet (zgodnie z tabelą 12), nawet gdy kontakt następuje w różnych momentach ruchu.
- d) Gdy na jednostkę (A), która zadeklarowała szarżę na oddziały przeciwnika (B), zadeklarowały szarżę oddziały przeciwnika (C), określ jej reakcję jako szarżującego przeciwko B i wprowadź odpowiednie rezultaty, następnie określ reakcję szarżujących oddziałów przeciwnika C licząc A jako obrońcę, ale ignorując reakcję obrońcy. W tym przypadku A będzie zawsze próbować wejść w kontakt z B jeżeli jej reakcja na to pozwala, chyba że nie pozwoli na to szarża wykonana przez C. Jeżeli C wejdzie w kontakt z A zanim A znajdzie się w odległości ataku od B, to B może zignorować niekorzystny wynik reakcji (np. nie musi się załamać) i wykonywać rozkazy na czas ruchu. Zwróć uwagę na to, że testy są równoczesne: jeżeli B załamie się, nie liczy się to w teście dla C (porównaj z 17.5h).

#### 17.5 Kontrszarże i inne odpowiedzi na szarżę

- a) Po zadeklarowaniu szarży przeciwko danej jednostce musi zostać zadeklarowana, przed przeprowadzeniem testu reakcji, jej odpowiedź, z wyjątkiem jednostek wycofujących się, które nie deklarują odpowiedzi tylko kontynuują wycofywanie się (załamują się jeżeli szarżujący osiągnie odległość ataku - patrz 23.3d, na stronie 33). Niezależnie od rodzaju odpowiedzi jednostka jest zawsze traktowana jako "obrońca" w teście reakcji.
- b) Dozwolone są tylko trzy odpowiedzi:
  - i) Kontrszarża (nie dozwolona gdy oddział ma rozkazy na czas ruchu aby zmienić szczyk lub front).
  - ii) Stanie (jednostka może zmieniać szczyk lub front).
  - iii) Unik (patrz 12.3a, na stronie 13).
- c) Jednostki wykonujące pogoń zamiast odpowiadać na szarżę zaczynające się spoza ich flanki lub od tyłu kontynuują pogoń. Szarża jest w takim przypadku wykonywana bez testu reakcji. W innym przypadku jednostki piesze wykonujące pogoń odpowiadają kontrszarżą na szarżę jednostek pieszych i "stanie" na konnych. Kawaleria wykonująca pogoń zawsze odpowiada kontrszarżą na szarżę.
- d) Cofające się oddziały muszą odpowiedzieć "stanie" na każdą szarżę, chyba że są to oddziały, które mogą wykonać unik (patrz 12.3a, na stronie 13), wtedy muszą odpowiedzieć "unik".
- e) Oddziały wykonujące podwójny ruch muszą odpowiedzieć "kontrszarża", chyba że szarża jest zadeklarowana spoza flanki lub z tyłu, lub są to oddziały piesze szarżowane przez kawalerię (patrz g poniżej).
- f) Oddziały broniące się, które otrzymały wynik testu "zgodnie z deklaracją" (patrz 23.1d, na stronie 32), muszą działać w zadeklarowany sposób, z wyjątkiem tego, że oddziały nie muszą wykonywać uniku, jeżeli przeciwnik nie zdołał rozpocząć szarży. Jednostka, która otrzymała wynik "załamanie" (patrz 23.11, na stronie 35), ucieka niezależnie od tego, jaką zadeklarowano odpowiedź.
- g) Oddziały piesze nie mogą odpowiedzieć "kontrszarża" na szarżę kawalerii.
- h) Oddziały, które mają rozkaz na czas gry (patrz 10.1 i szczególnie 10.1d, na stronie 11), aby wspierać inną jednostkę, mogą otrzymać rozkaz na czas ruchu, aby odpowiedzieć "kontrszarża" na szarżę zadeklarowaną na tę jednostkę. Powiedzmy, że jednostka A (patrz rysunek) ma rozkaz wspierać jednostkę B, na którą zadeklarowała szarżę jednostka C. Jeżeli jednostka A otrzymała rozkazy na czas ruchu, aby wykonać kontrszarżę, to musi ona odpowiedzieć "kontrszarża". Najpierw określ reakcję C na B. Następnie używając tego samego rzutu kostką dla C, określ jej reakcję na A, ignorując reakcję atakującego (tzn. C). Testy nie są równoczesne, więc niekorzystny rezultat testu B wpływa na test A. Jeżeli A wykona kontrszarżę i wejdzie w kontakt z C zanim C osiągnie odległość ataku od B, to B

może zignorować niekorzystny rezultat testu w tej fazie (np. nie musi się załamać) i może wykonywać swoje rozkazy na czas ruchu (porównaj z 17.4d, na stronie 22).

### 17.6 Kolejność czynności podczas szarży

- a) Wszystkie szarże wykonuje się w następującej kolejności:
1. Zadeklaruj szarżę.
  2. Sprawdź, czy deklarujący ma zasięg szarży, jeżeli nie patrz „**Uwaga**” poniżej.
  3. Obrońca deklaruje odpowiedź (chyba że już zadeklarował szarżę).
  4. Wykonaj czynności zgodnie z kolejnością i procedurą testu reakcji na szarżę (patrz 21.2, na stronie 30), aby określić początkowy wynik dla atakującego i obrońcy oraz wynik końcowy w odległości ataku, po oddaniu strzałów (patrz tabela 16C, na stronie 61).
  5. Przesuń we właściwe miejsce szarżujące bądź kontrszarżujące figurki, które weszły w kontakt z przeciwnikiem. Przesuń figurki, które uciekły w tym momencie ruchu, na odległość proporcjonalną do pozostałej części ruchu.
  6. Określ wynik uderzenia szarży (patrz 18.1, na stronie 24). Wykonaj walkę wręcz (patrz 19, na stronie 25).

**Uwaga:** Jednostki, które nie mają zasięgu szarży, nie mogą szarżować oraz zmieniać szyku lub kierunku, muszą posuwać się z normalną prędkością w stronę zamierzonego celu do czasu, aż wykonają pełen ruch lub osiągną odległość ataku, w którym to punkcie muszą się zatrzymać. W takim przypadku nie wykonuje się testu reakcji, choć przyjmuje się, że atakująca jednostka szarżowała, co wiąże się z dezorganizacją spowodowaną przez nieosiągnięcie kontaktu (patrz tabela 8A, na stronie 51); jednostka taka nie może porządkować dezorganizacji powstałej w tym ruchu (patrz 13.2d, na stronie 15 i 17.6c). Jednostka taka w następnym ruchu musi zadeklarować szarżę na swój poprzedni cel lub jednostki stojące bezpośrednio na drodze do celu.

- b) Straty i dezorganizacja powstałe podczas każdego z punktów w kolejności czynności podczas szarży liczą się we wszystkich kolejnych punktach.
- c) Szarżujące oddziały, które nie weszły w kontakt z przeciwnikiem, są zdeorganizowane (wyjątek patrz 17.2f, na stronie 21). Szarżujące lub kontrszarżujące oddziały, oddziały szarżowane lub te, które są poza zasięgiem szarży i próbują szarżować, nie mogą się porządkować, więc wszystkie powstałe w tym ruchu współczynniki dezorganizacji kumulują się (patrz 13.2d, na stronie 15).

### 17.7 Kolejność czynności podczas ataku

W przypadku ataku postępuj następująco:

1. Zadeklaruj ataki (patrz 11.2, na stronie 11).
2. Przesuń atakujące oddziały na odległość 5cm od celu i oblicz czas zajęty przez to.
3. Obrońcy, którzy wybrali strzał w tym momencie, wykonują go. Ponadto w tym momencie strzelają wszystkie inne jednostki obrońcy, które chcą strzelać do atakujących. Oblicz straty i dezorganizację w wyniku całego ostrzału i wprowadź je natychmiast w życie.
4. Atakujące jednostki przechodzą test morale (patrz 22.1b, na stronie 31). Zakładając, że wynikiem jest "dobre morale", oddziały mogą wykonać atak. Obrońcy mogą stać, oczekując na atak bez potrzeby przechodzenia testu morale.
5. Przesuń oddziały do celu.
6. Obrońcy, którzy jeszcze nie strzelali, mogą oddać strzały. Oblicz straty i dezorganizację i natychmiast wprowadź je w życie.
7. Wykonaj walkę wręcz, która wynikła z ataku (patrz 19, na stronie 25). Żadna strona nie liczy impetu, choć oddziały, które wykonywały atak, liczą się w walce wręcz jak oddziały ścigające w walce wręcz (patrz tabela 11C, na stronie 56), chyba że przekraczają przeszkodę.

### 17.8 Ataki z boku i z tyłu

- a) Szarża, która jest rozpoczęta spoza flanki broniącej się jednostki (czyli od 90° do 135° od kierunku, w którym zwrócona jest broniąca się jednostka), liczy się jako potencjalny atak z flanki w teście reakcji, podczas gdy rozpoczęta z tyłu (czyli od 135° od 180° od kierunku, w którym zwrócona jest jednostka) liczy się jako potencjalny atak od tyłu w teście reakcji (patrz tabela 13A, na stronie 57).
- b) Jeżeli szarżująca jednostka osiągnie odległość ataku i w dalszym ciągu znajduje za flanką lub tyłem obrońcy (tak jak jest to określone powyżej), np. jeżeli obrońca nie skończył zmiany frontu aby odeprzeć atak, to broniąca się jednostka zostanie zdeorganizowana w momencie, gdy przeciwnik uzyska kontakt z impetem, niezależnie od tego jaki kierunek frontu przyjmie ostatecznie.
- c) Figurki zaatakowane z boku lub z tyłu mogą walczyć ze swoim przeciwnikiem, jeżeli nie są jednocześnie atakowane z przodu (patrz 19.2, na stronie 25).

- d) Oddziały, z którymi przeciwnik wszedł w kontakt podczas wykonywania przez nie uniku, zalamują się natychmiast (patrz 12.3g, na stronie 13).

### 17.9 Harcownicy<sup>3</sup>

- a) Gdy harcownicy działają jako osłona (patrz 8.6, na stronie 10), szarża może zostać zadeklarowana przeciw osłanianej jednostce. W tym przypadku harcownicy przyłączają się do szarżowanej jednostki, jeżeli są jej pododdziałem lub odpowiadają "unik" jeżeli są osobną jednostką (patrz 12.3, na stronie 13). Test reakcji harcowników jest przeprowadzany przed testem osłanianej jednostki.
- b) Szarżująca jednostka może przejść przez własnych pieszych regularnych harcowników bez dodatkowych konsekwencji, jeżeli nie wykonują oni uniku (patrz 12.9b i c, na stronie 14).

## 18. WYNIKI SZARŻ I ATAKÓW

### 18.1 Uderzenie szarży

- a) Jeżeli jednostka wejdzie w kontakt z przeciwnikiem (w wyniku szarży lub kontrszarży) (patrz 17.6, na stronie 23), należy określić wynik uderzenia szarży używając tabeli 12 (procedura podana w c poniżej).
- b) Jednostka, która wchodzi w kontakt z przeciwnikiem, liczy się jako atakująca, niezależnie od tego, czy to ona spowodowała szarżę czy nie (tzn. łącznie z jednostkami kontrszarżującymi). W przypadku szarż równoczesnych traktuj obie strony jako atakujące.
- c) Odejmij dezorganizację atakującego od dezorganizacji obrońcy (licz tylko współczynniki z tabel 8A do 8C i skumulowaną dezorganizację z poprzednich ruchów) i dodaj współczynniki szarży z tabeli 12A. Wynik podany jest w tabeli 12B z uwzględnieniem terenu, np. jednostka lansjerów z dezorganizacją 2 szarżuje oddział piechoty z dezorganizacją 1, w dół wzgórza w terenie otwartym:

1 - 2	(dezorganizacja - tabela 6)	= -1
-1	+ 4 (lansjerzy szarżujący piechotę - tabela 12), +1 (w dół wzgórza - tabela 12)	= +4
+4	(tabela 12) lansjerzy przełamują formację obrońców z impetem.	

- d) Jednostka, która sforsowała przeszkodę podczas lub pod koniec szarży, jest zdeorganizowana w normalny sposób (tabela 8, części A do D), ale jednostki szarżujące bronią przeszkodę liczą dezorganizację przez to wywołaną dopiero po określeniu uderzenia szarży.
- e) Kiedy szarżująca jednostka przełamie szyk jednostki broniącej się, przesun ją wewnątrz tej ostatniej o odległość ruchu pozostałą jej w tym ruchu. Jeżeli szarżujący mają jeszcze dostatecznie dużą część ruchu do wykonania, mogą przejść przez całą broniącą się jednostkę, tocząc z nią w tym czasie walkę wręcz.

Jednostki, które zostały przełamane, są zdeorganizowane (patrz tabela 8D, na stronie 51), natomiast szarżujący nie liczą sobie dezorganizacji w wyniku mającego miejsce wymieszania.

Uwaga:

- f) Jednostka, która przeszła przez broniącą się jednostkę, może zaatakować jednostki za nią w tym samym ruchu, jeżeli ma jeszcze dostatecznie dużo ruchu. Jednostce takiej liczy się, przed wejściem w następny kontakt, dezorganizacja wynikająca z udziału w walce wręcz (patrz tabela 8F, na stronie 51) z jednostką którą przeszli. Przyjmuje się że zadeklarowali oni szarżę na kolejną jednostką, tak jak w 17.2g.
- g) Niezależnie od powyższego, w następujących przypadkach nie liczy się impetu:
- Szarżujące jednostki w poprzednim ruchu wykonały podwójny ruch (patrz 17.1d, na stronie 21).
  - Jednostka weszła w kontakt z przeciwnikiem wykonując podwójny ruch (patrz 12.2b, na stronie 13 i 23.1b, na stronie 32).
  - Piesza jednostka szarżuje konną.
  - Jednostka szarżuje na figurki biorące udział w walce wręcz (patrz 6.2a iii, na stronie 7). Mogą liczyć impet przeciw innym figurkom tej samej jednostki, które nie biorą udziału w walce wręcz.
- h) Jednostkom, które posiadają impet, liczą się dodatkowe punkty w walce wręcz (patrz tabela 11A, na stronie 56).

---

<sup>3</sup> Harcownicy - w rozumieniu tych przepisów określenie to odnosi się do żołnierzy operujących w szyku rozproszonym (zarówno pieszych jak i konnych). Nie jest to zgodne ze znaczeniem tego słowa, ale użyto go ze względu na brak polskiego ogólnego określenia dla walki w takim szyku. Wszelkie określenia takie jak woltyżer, tyralier, flankier, odnoszą się często do konkretnych oddziałów i mogłyby sugerować, że dany przepis dotyczy tylko tej konkretnej formacji. Natomiast wszelkie odniesienia czynione w tych przepisach do "harcowników", odnoszą się do żołnierzy operujących w określonym szyku (tj. w szyku rozproszonym), a nie do żołnierzy należących do określonej formacji. Dodatkowo, zdecydowano się na użycie określenia harcownicy, ponieważ użycie określenia opisowego (żołnierze operujący w szyku rozproszonym) znacznie obniżyłoby czytelność przepisów.

---



## 18.2 Artyleria i harcownicy

- a) Piesi lub konni harcownicy nie mogą fizycznie powstrzymać ruchu jednostek w szyku zwartym, chyba że znajdują się w budynku lub za bronioną przeszkodą. Będą oni próbowali pozostać w odległości ataku przeciwnika. Jeżeli zostanie przeciw nim zadeklarowana szarża, muszą odpowiedzieć "unik" (patrz 12.3a, na stronie 13).
- b) To, czy rozmieszczeni kanonierzy, raketnicy lub harcownicy za przeszkodą zostaną przełamani przez szarżujących, określa się w normalny sposób przy użyciu tabeli 12.
- c) Jednostki w szyku zwartym, które nie mogą szarżować na rozmieszczoną artylerię ze względu na teren, lecz które wykonują atak, mogą zepchnąć artylerzystów z pozycji dział (tzn. posunąć się do przodu z normalną prędkością), jednakże nie liczy się tego jako przełamania.

## 18.3 Leżące oddziały

- a) Szarżowane lub atakowane leżące oddziały wstają żeby walczyć bez konieczności wydawania takiego rozkazu na czas ruchu. Oddziały takie nie mogą strzelać w czasie wstawania i w związku z tym, jeżeli nie wstali do chwili kiedy nastąpił kontakt, nie mogą strzelać wcale. Dodatkowo jeżeli nie wstali do momentu, gdy przeciwnik osiągnął odległość ataku, są zdezorganizowani tak, jakby zostali złapani podczas zmieniania szyku (patrz 12.5a, na stronie 13).
- b) Szarżowani leżący harcownicy mogą wstać, aby wykonać unik bez dodatkowych konsekwencji i bez potrzeby zużywania na tą czynność ruchu.

## 19. WALKA WRĘCZ

### 19.1 Zasady ogólne

- a) Walka wręcz następuje wtedy, gdy istnieje fizyczny kontakt pomiędzy jednostkami przeciwników, tzn. gdy figurki w tych jednostkach stykają się podstawkami (patrz 19.2, poniżej).
- b) Jedna kolejka walki wręcz ma miejsce w każdym ruchu poczynając od tego, w którym powstał kontakt pomiędzy zaangażowanymi w walkę wręcz jednostkami.
- c) Pododdziały nie uczestniczące w walce wręcz (np. tylne szeregi kolumny) mogą w drugim i dalszych ruchach walki wręcz, bez żadnych dodatkowych konsekwencji, manewrować w taki sposób, aby przyłączyć się do walki wręcz, chyba że jednostka została zepchnięta (patrz 23.2c, na stronie 32). Pododdział uczestniczący w walce wręcz, który zmienia szyk lub front, jest w wyniku tego zdezorganizowany (patrz tabela 8E, na stronie 51).

### 19.2 Uczestnicy walki wręcz

- a) Aby uczestniczyć w walce wręcz figurka musi spełniać jeden z poniższych warunków (patrz 6.2a iii pododdziały zaangażowane w walkę wręcz, na stronie 7):
  - i) Musi stykać się podstawkami z figurką lub figurkami przeciwnika, lub z podstawką działu lub przodka.
  - ii) Musi stykać się podstawką z liniową przeszkodą, którą próbuje przekroczyć w walce lub której broni.

**Uwaga.** figurki muszą stykać się podstawkami z przeszkodą, którą mają bronić (patrz słownik, na stronie 38); jeżeli stoją w pewnej odległości za przeszkodą, to atakującemu nie będzie się liczyć przekraczania przeszkody podczas walki wręcz (patrz tabela 11A, na stronie 56). Jeżeli żadna ze stron nie próbuje przekroczyć przeszkody, walka wręcz nie zachodzi.
  - iii) Musi być w czołowym szeregu jednostki zaangażowanej w walkę wręcz i stykać się podstawką z figurką uczestniczącą w walce wręcz zgodnie z i) lub ii) powyżej (np. pozwala to na jedną dodatkową figurkę po każdej stronie przy posiadaniu szerszego frontu).
  - iv) Musi być figurką należącą do części jednostki, która wymieszala się z przeciwnikiem. Na przykład wszystkie figurki w szyku rozproszonym lub obsługi rozmieszczonych dział, których podstawki stykają się z podstawkami figurek przeciwnika (lub stanowią dodatkowe figurki ze względu na szerokość frontu) w szyku rozproszonym lub obsługi dział, uważane są za walczące.
  - v) Musi być artylerzystą należącym do obsługi działu, którego podstawka jest w kontakcie zgodnie z i) lub ii) powyżej. Całą obsługę działu, którego podstawka jest w kontakcie, uważa się za uczestniczącą w walce wręcz.
  - vi) Musi być woźnicą należącym do przodka, którego podstawka jest w kontakcie zgodnie z i) lub ii) powyżej. Całą obsługę przodka, którego podstawka jest w kontakcie, uważa się za uczestniczącą w walce wręcz.
  - vii) Musi być figurką stykającą się podstawką ze ścianą budynku, jeśli go broni lub atakuje (patrz 19.3, na stronie 26). **Uwaga,** na każde 2cm ściany walczy tylko jedna figurka (patrz 4.1b, na stronie 4).

- viii) Musi być figurką znajdującą się wewnątrz budynku, gdy atakujący wdarli się do budynku (patrz 19.3a, poniżej); w takim przypadku za walczących uważa się wszystkie figurki wewnątrz budynku.
- b) Gdy jednostka została przełamana (patrz 18.1e, na stronie 24), aby otrzymać ilość figurek uczestniczących w walce wręcz, policz ilość figurek w czołowym szeregu każdej ze stron w momencie pierwszego kontaktu (zgodnie z i) i ii) powyżej). Następnie pomnóż tę liczbę przez ilość szeregów broniącej się jednostki, przez które przejdą przełamujący. Skutek działania atakujących oddziałów jest powiększany przez każdy dodatkowy szereg przełamujący obrońców (patrz tabela 11A, na stronie 56).
- c) Figurki z atakującej jednostki, która przełamała przeciwnika i przeszła przez całą głębokość jego szyku (patrz 18.1f, na stronie 24), mogą wziąć udział w drugiej walce wręcz z jednostkami, które napotkają w dalszej części ruchu za przełamaną jednostką.
- d) Więcej niż trzy figurki nie mogą walczyć z jedną figurką przeciwnika.
- e) Jeżeli jednostka walczy wręcz z więcej niż jedną jednostką przeciwnika, należy podzielić ją na podgrupy i traktować każdą walkę jako osobną (patrz 6.2a iv, na stronie 7).
- f) Oddziały nie mogą przekraczać przeszkody podczas walki wręcz inaczej niż w przypadkach podanych w tabeli 12B, chyba że przeciwnik odszedł (dobrowolnie lub w wyniku testu) (patrz 19.5j, na stronie 27). Mogą jednakże próbować ją przekroczyć; liczą się wtedy jako atakujące przez przeszkodę, jak podano w tabeli 11B.

### 19.3 Szturmy budynków

- a) W przypadku ataków na budynki, atakujące oddziały liczą się jako "atakujące broniony budynek" w walce wręcz (patrz tabela 11B, na stronie 56) do czasu, aż wedrą się do budynku. Gdy atakujący zabiją figurkę broniącą budynku, wstawia się na jej miejsce atakującą figurkę. Walka odbywa się w ten sposób do czasu, aż ilość figurek atakujących wewnątrz budynku jest większa lub równa ilości figurek broniących budynku. W tym momencie przyjmuje się, że atakujący się wdarli i nie odnoszą się już do nich utrudnienia powodowane przez wdzieranie się.
- b) Jeżeli atakujący muszą rozpocząć odwrót lub uciec ze względu na wynik testu, atakujące figurki wewnątrz budynku muszą postąpić zgodnie z tym wynikiem. Jeżeli zostaną zepchnięci to figurki znajdujące się w budynku muszą opuścić budynek, ale reszta jednostki pozostaje w kontakcie z budynkiem; jeżeli nie ma figurek wewnątrz budynku jednostka przerywa kontakt i odsuwa się od budynku.
- c) Obrońcy mogą otrzymywać wsparcie z zewnątrz do czasu wykorzystania pojemności budynku (patrz 4.1c, na stronie 4; weź pod uwagę atakujące figurki znajdujące się wewnątrz budynku) zakładając, że własne figurki mogą dostać się do budynku.
- d) Gdy atakujący wedrą się do budynku, obie strony mogą otrzymywać wsparcie w ilości jednej figurki na każdą figurkę strat zadanych przeciwnikowi zakładając, że mają na zewnątrz oddziały z dostępem do budynku.
- e) Jeżeli obrońcy nie wypełnią całej pojemności budynku (patrz 4.1c, na stronie 4), atakujące jednostki, które wdarły się do budynku, mogą wypełnić nie wykorzystaną pojemność budynku.
- f) Atakujące figurki znajdujące się wewnątrz budynku podczas procesu wdzierania się, nie są uważane za uczestniczące w walce wręcz i nie wolno ich zdejmować jako strat dopóki pozostają jakieś figurki na zewnątrz.
- g) Jeżeli obrońcy nie są dostatecznie liczni aby bronić całego obwodu budynku i tym sposobem uniemożliwić dostęp (patrz 4.1b, na stronie 4), atakujące oddziały mogą wedrzeć się przez niebronioną część obwodu bez potrzeby walki wręcz (wchodzą jak podano w 12.5d).
- h) Ani atakujący ani obrońcy nie mogą wprowadzić do walki więcej figurek, niż pozwala na to długość zewnętrznego muru budynku (patrz 19.2a vii, na stronie 25). Dotyczy to też sytuacji, gdy atakujące figurki znajdują się wewnątrz budynku, do czasu gdy atakujący wedrą się (patrz a) powyżej), kiedy to wszystkie figurki wewnątrz budynku mogą brać udział w walce wręcz (patrz 19.2a vii, na stronie 25), wraz z tymi atakującymi figurkami na zewnątrz, które w dalszym ciągu znajdują się w kontakcie z przeciwnikiem (patrz 19.2a vii, na stronie 25).
- i) Do czasu, gdy atakujący wedrą się do budynku, walczący są przedmiotem testu morale zamiast testu reakcji w walce wręcz, jeżeli przegrają walkę wręcz podczas wdzierania się (patrz 19.5c, na stronie 27). Gdy atakujący wedrą się, obie strony podlegają normalnym testom reakcji w walce wręcz.

### 19.4 Procedura walki wręcz

- a) Określ ilość figurek każdej z podgrup zaangażowanych w walkę wręcz (patrz 6.2a iii i iv, na stronie 7).
- b) Określ ilość figurek uczestniczących w walce wręcz (patrz 19.2, na stronie 25).
- c) Określ straty zadane przeciwnikowi (patrz 20.1, na stronie 27).
- d) Określ reakcję w walce wręcz lub morale walczących oddziałów.

## 19.5 Reakcja w walce wręcz

- a) Jeżeli straty (w ludziach, a nie w figurkach) poniesione w danym ruchu (w walce wręcz) przez obie strony nie różnią się o więcej niż 10% wyższych strat, to walka wręcz trwa w dalszym ciągu w następnym ruchu, jeżeli oddziały są nadal w kontakcie.
- b) Jeżeli podgrupa uczestnicząca w walce wręcz poniesie w danym ruchu straty (tylko bezpośrednio w walce wręcz; straty są liczone w ludziach, a nie w figurkach) większe o co najmniej 10% od przeciwnika, to jest uważana za przegrywającą w tym ruchu.
- c) Przeprowadź test reakcji w walce wręcz (lub morale w przypadku szturmu budynku), jeżeli przegrywająca podgrupa poniesie w danym ruchu co najmniej jedną stratę na figurkę w wyniku walki wręcz. Jeżeli walczące strony walczą w obronie lub o wdarcie się do budynku, do którego nie nastąpiło jeszcze wdarcie, to przegrywający przechodzi test morale (patrz 22.1b 9, na stronie 31); w innych przypadkach obie strony przechodzą test reakcji w walce wręcz.
- d) Jeżeli przegrywający odchodzą (patrz tabela 16B, na stronie 61), zwycięzca może wykonać pościg za nimi jeżeli chce (oddziały nieregularne muszą to zrobić). Oddziały ogarnięte szalem bojowym muszą wykonać pościg za odchodzącym przeciwnikiem, chyba że mają wyraźny rozkaz utrzymania pozycji lub zajmują budynek (patrz 23.4, na stronie 33).
- e) Jeżeli przegrywający załamię się, wówczas zwycięzca wykona pogoń, chyba że są to oddziały regularne i znajdują się w ukryciu lub general jest w odległości do 5cm (kiedy to pogoń jest opcjonalna). Oddziały ogarnięte szalem bojowym muszą wykonać pogoń, chyba że są w czworoboku, budynku lub są obsługą artyleryjską.
- f) Podgrupa (inna niż artyleria) ponosząca w walce wręcz dwa razy takie straty (w ludziach) jak jej przeciwnik w danym ruchu i minimum jedną stratę na figurkę załamuje się i ucieka automatycznie bez potrzeby wykonywania testu, chyba że straty zostały poniesione podczas obrony lub ataku budynku, do którego nie nastąpiło jeszcze wdarcie (patrz 19.3a, na stronie 26). Artyleria musi ponieść cztery razy większe straty od przeciwnika i co najmniej dwie straty na figurkę.
- g) Jeżeli przegrywająca podgrupa, której reakcją jest ucieczka, ma dezorganizację co najmniej o 6 większą niż zwycięzca, to poddaje się natychmiast. Odnosi się to także do podgrupy, która uciekła w wyniku przełamania zakładając, że zwycięzca jest w dalszym ciągu w kontakcie lub nastąpił następny kontakt przed końcem ruchu (np. z drugą falą kawalerii) (patrz 23.10, na stronie 35).
- h) Każdy oddział uczestniczący w walce wręcz może dobrowolnie odejść aby przerwać kontakt z przeciwnikiem. Przeciwnik może wykonać pościg za nimi jeżeli chce, musi to zrobić jeżeli jest ogarnięty szalem bojowym lub jest oddziałem nieregularnym.
- i) Oddział ogarnięty szalem bojowym, który został zmuszony do ucieczki w wyniku reakcji w walce wręcz, przestaje być ogarnięty szalem bojowym (patrz 23.4f, na stronie 33).
- j) Przyjmuje się, że oddziały, które próbowały pokonać bronioną przeszkodę w walce wręcz i nie zdołały zmusić przeciwnika (obrońcy) do odejścia ani do ucieczki, nie zdołały pokonać przeszkody i muszą próbować w następnym ruchu, jeżeli walka wręcz będzie nadal trwała (patrz 19.2f, na stronie 25).
- k) Wyniki reakcji w walce wręcz odnoszą się tylko do podgrupy zaangażowanej w walkę wręcz (patrz 6.2a iii i iv, na stronie 7). Inne figurki z tej samej jednostki przechodzą test morale w p.18 (patrz 11, na stronie 11) jeżeli zaangażowana podgrupa z tej jednostki ucieknie, zakładając, że nie są oni obiektem testu reakcji w walce wręcz, który ma pierwszeństwo. W takim teście morale uciekające figurki z własnej jednostki liczą się jako straty, a nie jako uciekająca własna jednostka.
- l) Kiedy jednostki załamują się, odejdą, wykonają pogoń lub pościg, wykonywanie tego ruchu rozpoczyna się dopiero w następnym ruchu, jednakże jednostki te liczą się jako uciekające, odchodzące, goniące lub ścigające od tego momentu w czasie ruchu, w którym to nastąpiło (patrz 11 - **Uwaga 2**, na stronie 11).
- m) Oddziały ścigające lub goniące odchodzącego lub uciekającego przeciwnika zadają mu straty w pierwszym ruchu pościgu lub pogoni, niezależnie od tego czy są, czy też nie, w kontakcie z nim pod koniec ruchu, w taki sposób jakby prowadziły normalną walkę wręcz; odchodzące oddziały walczą z przeciwnikiem w każdej kolejnej walki wręcz, czego nie robią oddziały uciekające.

## 20. STRATY

### 20.1 Określanie strat

- a) Znajdź "współczynnik strat" w odpowiedniej tabeli:
  - i) Broń ręczna i łuki - tabela 9
  - ii) Artyleria - tabela 10
  - iii) Walka wręcz - tabela 11
- Uwaga**, w przypadku walki wręcz wszystkie jednostki piesze posiadają podstawowy współczynnik równy 20; lekka kawaleria regularna, lansjerzy, oddziały nieregularne 21; ciężka kawaleria regularna 22.
- b) Określ liczbę figurek strzelających lub walczących wręcz (patrz 14.2, na stronie 15 i 19.2, na stronie 25). Gdy strzela bateria artylerii lub raketowa liczy się tylko obsługę i nie więcej niż 4 figurki na jeden model; nie liczy się woźniców.

- c) Przejdź do tabeli strat (tabela 14), znajdź w górnym wierszu kolumnę odpowiadającą liczbie figurek strzelających lub walczących, znajdź w lewej kolumnie wiersz odpowiadający współczynnikowi strat, odczytana na przecięciu kolumny i wiersza liczba jest ilością strat (w ludziach) zadanych przeciwnikowi.
- d) Dodaj tę liczbę do liczby strat pozostałych z poprzednich ruchów (patrz 6.4, na stronie 8).
- e) Podziel wynik przez 20 aby otrzymać liczbę wyeliminowanych figurek. Zdejmij je. **Uwaga**, chociaż figurki artylerzystów reprezentują 10 ludzi współczynniki zostały dobrane tak, że muszą oni ponieść 20 "strat" aby została zdjęta jedna figurka; zostało to uczynione dla ułatwienia gry (patrz 3b, na stronie 4). Odnosi się to także do przypadku gdy używany jest przelicznik 1:40 (patrz 3b, na stronie 4).
- f) Zapisz resztę strat pozostałą z dzielenia w punkcie e) powyżej. Reszta ta jest liczbą strat pozostałych na dalsze ruchy.

## 20.2 Zdejmowanie strat

- a) Wyrwy powstające w podgrupie w wyniku zdejmowania strat od ostrzału lub w walce wręcz nie mogą złamać szyku jednostki. Zdejmuj straty ze skrzydeł i z dalszych szeregów tam, gdzie jest to możliwe.
- b) Można zdjąć jako straty tylko te figurki, które znajdują się w polu i zasięgu ostrzału w momencie obliczania strat (patrz 14.2, na stronie 15).
- c) Kiedy straty zostały spowodowane przez ostrzał:
  - i) Zaprzęgu artylerii - zdejmuj jednego woźnicę z co drugim koniem.
  - ii) Koni - zdejmuj jednego koniowodnego z co czwartym koniem (patrz 12.7b, na stronie 14).
- d) Zdejmuj konia i jeźdźca, gdy zdejmujesz straty z konnej jednostki.
- e) Ogień kontrbateryjny patrz 16.7, na stronie 20.

## 20.3 Straty procentowe

- a) Aby określić procentowe straty, jakie poniosła jednostka lub podgrupa w czasie gry lub podczas ruchu (patrz 6.4, na stronie 8), używaj tabeli 15.
- b) Podczas obliczania strat procentowych dla celu testu reakcji na szarżę, testu morale i przy określaniu dezorganizacji, używaj ilości figurek, a nie ilości ludzi. Przy określaniu wyniku walki wręcz lub wyniku reakcji w walce wręcz używaj ilości ludzi (patrz 19.5b, na stronie 27 i 21.3a, na stronie 30). Gdy używasz alternatywnego systemu strat (patrz 20.7, na stronie 29), licz w tym celu ilość ludzi otrzymaną z tabeli 14 przed wykonaniem rzutów w celu określenia ilości figurek.
- c) Dla określenia całkowitych strat procentowych poniesionych przez jednostkę lub podgrupę podczas gry, należy wziąć ilość figurek w tej jednostce lub podgrupie na początku gry. W celu określenia strat procentowych poniesionych przez jednostkę lub podgrupę w czasie ruchu, należy użyć ilości figurek w jednostce lub podgrupie na początku tego ruchu.
- d) Gdy jednostka która poniosła straty zostaje podzielona na dwie lub więcej podgrup, podziel straty pozostałe z poprzednich ruchów proporcjonalnie do ilości figurek w każdej podgrupie (patrz także 6.4c, na stronie 8). Tam, gdzie dokładny podział jest niemożliwy, zaokrąglaj na korzyść większej podgrupy tam..

## 20.4 Straty proporcjonalne

Straty proporcjonalne oblicza się w następujący sposób:

- a) Wykonaj normalny rzut kostką.
- b) Oblicz straty osłony tak, jakby tylko ona była ostrzeliwana, używając współczynnika losowego wynikającego z powyższego rzutu. Zapisz straty.
- c) Oblicz straty jednostki osłanianej tak, jakby nie było osłony, używając tego samego współczynnika losowego.
- d) Odejmij straty poniesione w wyniku b) od tych poniesionych w wyniku c); różnica ta jest stratami osłanianej jednostki.

## 20.5 Jednostki na linii strzału artylerii

- a) Artyleria strzelając kulami (z wyjątkiem strzelania ze stromego wzgórza lub podczas deszczu) zadaje straty wszystkim jednostkom na linii strzału i w zasięgu, z następującymi wyjątkami:
  - i) ostrzeliwanie następuje ponad głowami tam, gdzie jest to możliwe
  - ii) ostrzeliwany jest za twardą przeszkodą liniową, chyba że bezpośrednio się z nią styka (patrz 14.5c, na stronie 16)

- iii) za budynkiem lub dostateczną głębokością lasu (patrz 14.5b, na stronie 16)
  - iv) w terenie niewidocznym (patrz słownik, na stronie 38)
  - v) za artylerią, wliczając w to przodki za rozmieszczonymi działami (patrz 16.7b, na stronie 20).
- b) Określ w normalny sposób straty zadane pierwszej jednostce.
  - c) Używając tego samego współczynnika losowego, oblicz straty zadane drugiej jednostce, ale podczas wykonywania tego dodaj do siebie liczbę szeregów pierwszej i drugiej jednostki i oblicz straty zadane przy takiej głębokości szuku.
  - d) Odejmij od tego straty pierwszej jednostki; wynik jest stratami drugiej jednostki.
  - e) Jeżeli jest trzecia jednostka, dodaj do niej szeregi pierwszej i drugiej i odejmij straty pierwszej i drugiej od wyniku.
  - f) Straty oddziałów w szuku rozproszonym, przez które przechodzi kula obliczane są w normalny sposób; nie mają na nie wpływu straty poniesione przez jednostki już trafione tą kulą i nie wpływają one na straty oddziałów za nimi (patrz 8.6d, na stronie 10).

## 20.6 Ryzyko dla generałów

- a) Figurka generała reprezentuje jego i 19 oficerów i adiutantów.
- b) Oddziały nie mogą strzelać do figurki generała jako do osobnego celu, chyba że znajduje się ona powyżej 5cm od innych oddziałów. Wówczas uważa się, że jest to cel w szuku rozproszonym (patrz 8.1h, na stronie 8).
- c) Figurka generała ponosi straty gdy znajduje się do 5cm od jednostki pod ostrzałem lub uczestniczy w walce wręcz (patrz 19.2, na stronie 25). Odejmij od figurki generała ilość strat proporcjonalnie, zależnie od ilości figurek pod ostrzałem lub uczestniczących w walce wręcz.
- d) Za każdym razem gdy figurka generała ponosi straty rzuć trzy przeciętne kostki i zsumuj ich wyniki. Jeżeli suma przekracza ilość ludzi pozostałych w figurce po odjęciu strat, to generał został zabity.
- e) Jeżeli generał został zabity to figurkę generała zdejmujecie. W większych grach może zostać mianowany jego następca.

## 20.7 Opcjonalna alternatywna procedura obliczania strat

Procedura ta, która wymaga użycia kostki procentowej, uwalnia od konieczności zapisywania strat i przenoszenia reszty na następne ruchy.

- a) Ignoruje się 20.1d, e i f. Zamiast nich:
  - 1. Podziel ilość zadanych strat (patrz 20.1c, na stronie 27) przez 20. Liczba przed przecinkiem oznacza ilość figurek które muszą być zdjęte. Liczba po przecinku jest prawdopodobieństwem zdjęcia jeszcze jednej figurki. Np. straty wynoszą 27; podzielone przez 20 daje 1.35 (końcówkę dziesiętną można szybko obliczyć przez pomnożenie reszty pozostałej z dzielenia przez 20 przez 5, czyli 27 dzielone przez 20 = 1 + 7 reszty,  $7*5 = 35$ , stąd 1.35). Zdejmuje się jedną figurkę i jest 35% szans zdjęcia następnej.
  - 2. Rzuć dwie kostki dziesięciościenne licząc wynik na jednej jako jedności a na drugiej jako dziesiątki. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy powyższemu prawdopodobieństwu zdejmij dodatkową figurkę (00 liczy się jako 100).
- b) Zsumuj wszystkie straty poniesione przez jednostkę lub podgrupę przed wykonaniem powyższej procedury.
- c) Nie używaj tej metody do strat zadanych generałom (patrz 20.6, powyżej).

## 21. REAKCJE

### 21.1 Testy reakcji

- a) Reakcja jest zachowaniem się oddziałów w obliczu określonych zmian sytuacji na polu walki, podczas szarży i walki wręcz.
- b) Testy reakcji są wykonywane tylko wtedy, gdy jest to konieczne ze względu na kolejność czynności podczas szarży (patrz 17.6, na stronie 23) i reakcję w walce wręcz (patrz 19.5, na stronie 27). Wynik jednego testu określa reakcję atakującego i broniącego się w pierwszym przypadku, a zwycięzcy i przegrywającego w drugim.
- c) Test reakcji na szarżę należy wykonać natychmiast po zadeklarowaniu szarży i określeniu przez obrońcę odpowiedzi na szarżę (patrz 17.5, na stronie 22). Wynik testu wpływa jednocześnie na atakującego i obrońcę w dwóch oddzielnych fazach (patrz tabela 16A, na stronie 61).
- d) Test reakcji w walce wręcz musi być wykonany po każdej kolejnej walce wręcz, w której jest zwycięzca i przegrywający, a ten ostatni nie załamuje się automatycznie (patrz 19.5a, b i c, na stronie 27) oraz przeciwnicy nie walczą o wejście do bronionego budynku, do którego

atakujący jeszcze się nie wdarł (patrz 19.5c, na stronie 27). Wynik testu wpływa jednocześnie na obie strony (patrz tabela 16B, na stronie 61).

## 21.2 Procedura reakcji na szarżę

a) Gdy zostało ustalone, że niezbędny jest test reakcji na szarżę i została zadeklarowana odpowiedź atakowanych oddziałów (patrz 17.2, na stronie 21 i 17.5, na stronie 22), należy wykonać następujące czynności:

1. Rzucić dwiema kostkami dla szarżujących i szarżowanych, używaj zwykłych kostek dla oddziałów nieregularnych, a przeciwnych kostek dla oddziałów regularnych. Każda strona sumuje uzyskane wyniki osobno.
2. Odejmij wynik rzutu szarżowanego od wyniku rzutu szarżującego (wynik tej operacji może być dodatni lub ujemny).
3. Przejdź do tabeli 13A. Do wyniku pochodzącego z punktu 2 powyżej odnoszą się współczynniki z obu kolumn, szarżującego i szarżowanego. Dodaj wszystkie, właściwe dla sytuacji, współczynniki zaznaczone "+" i odejmij zaznaczone "-", niezależnie od tego w której kolumnie występują.

Wykonywanie tej czynności jest możliwe dla obu kolumn jednocześnie, gdy gracze posiadają pewne doświadczenie, co znacznie przyspiesza grę.

Wynik jest początkową wartością reakcji na szarżę. Dotyczy on obu jednostek tzn. jest jeden wynik dla obu stron. Zapisz wartość reakcji w tej fazie.

4. Przejdź do tabeli 16A. W pierwszej kolumnie znajdź wiersz zawierającą początkową wartość reakcji. Wyszukaj w tabeli kolumnę 'początkowa' dla szarżującego i szarżowanego (zależną od tego czy są oni konni czy piesi); na przecięciu tej kolumny i wymienionej poprzednio wiersza podana jest początkowa reakcja na szarżę.
5. Zakładając, że początkową reakcją oddziałów szarżujących było 'wykonują szarżę', przesuń je do ich własnej odległości ataku (patrz 17.2c, na stronie 21) lub odległości na jaką obrońca będzie strzelał, jeżeli ta ostatnia jest mniejsza (patrz tabela 16A, na stronie 61). Jeżeli szarżowany kontrszarżuje lub wykonywane są szarże równoczesne, przesuń go równocześnie z szarżującym do czasu, aż jednostki znajdą się od siebie w odległości ataku (tzn. kontrszarża może rozpocząć się na początku ruchu - patrz 23.1b, na stronie 32). Pamiętaj, że odległość na jaką szarżowany strzela zależy od wyniku testu reakcji (patrz tabela 16A, na stronie 61), ale inne jednostki strzelające do szarżującego muszą to zrobić do momentu gdy osiągnie on swoją odległość ataku (patrz 15.4h, na stronie 18).
6. Określ straty poniesione przez obie strony w wyniku ostrzału. Określ straty procentowe i dezorganizację powstałą po obu stronach w wyniku ruchu lub ostrzału. Zwróć uwagę, że dotyczą one określonych (zaangażowanych w daną akcję) podgrup, a nie koniecznie całych jednostek.
7. Przejdź z powrotem do tabeli 13A. Zmodyfikuj początkową wartość reakcji (z p.3 powyżej) o następujące współczynniki jeżeli mają zastosowanie w danym przypadku:
  - a) procentowe straty i dezorganizacja.
  - b) szarża na flankę lub tył przeciwnika.
  - c) szarża na przeciwnika, który zmienia szyk.

Wynikiem jest końcowa wartość reakcji na szarżę. **Uwaga**, b) i c) są liczone dodatkowo tylko wtedy, jeżeli nie były liczone na początku szarży.

8. Wróć do tabeli 16A. Odczytaj końcową reakcję obu stron.

**Uwaga**, jeżeli nie ma ostrzału lub dodatkowej dezorganizacji to początkowa wartość reakcji staje się końcową wartością reakcji i oddziały można przesunąć od razu do przeciwnika.

b) Wyniki reakcji podane w tabeli 16A są opisane w 23.1.

## 21.3 Test reakcji na walkę wręcz

a) Procedura wykonywania tego testu jest następująca:

1. Oblicz liczbę strat na każdą figurkę, powstałych w wyniku walki wręcz w danym ruchu, oddzielnie dla każdej z walczących ze sobą podgrup (patrz 6.2a iii i iv, na stronie 7) i określ skumulowaną do tego czasu dezorganizację (patrz tabela 8, na stronie 51). Przejdź do tabeli 13B, każda strona otrzymuje po jednym punkcie za każdą stratę na jedną figurkę zadaną przeciwnikowi w tym ruchu i za każdy współczynnik dezorganizacji przeciwnika (patrz dwa pierwsze współczynniki w tabeli 13B, na stronie 57).
2. Dodaj pozostałe współczynniki z tabeli 13B, zgodnie z zaistniałą sytuacją, do wyniku każdej ze stron osobno, aby określić wartość wyniku.

3. Odejmij wartość wyniku przegrywającego od wartości wyniku wygrywającego, aby otrzymać pojedynczy wynik walki wręcz. **Uwaga**, wynik ten będzie ujemny gdy wartość wyniku przegrywającego jest większa od wartości wyniku wygrywającego, np. wynik przegrywającego 5, wygrywającego 3, wynik walki wręcz  $3-5=-2$ ; natomiast wyniesie on 0 jeżeli wyniki te są równe.
4. Przejdź do tabeli 16B, odszukaj wartość wyniku walki wręcz w lewej kolumnie (reakcja przegrywającego podana jest w kolumnie 1, a wygrywającego w kolumnie 2) w tym samym wierszu co odpowiadający im wynik walki wręcz. Uczestnicy walki wręcz reagują równocześnie zgodnie z tabelą.

**UWAGA**

- i) Dla doświadczonych graczy szybszą metodą jest obliczanie od razu wyniku walki wręcz dla obu stron w punktach 1-3, w sposób podobny do obliczania wyniku testu reakcji na szarżę (patrz 21.2 powyżej), niż liczenie osobno wyniku dla wygrywającego i przegrywającego.
  - ii) Opcjonalnie można wprowadzić element losowy w teście reakcji w walce wręcz; obie strony rzucają dwie kostki i sumują ich wyniki jak w teście reakcji na szarżę (patrz 21.2a 1), po czym dodaje się współczynniki z tabeli 13B i postępuje jak powyżej. System ten nie jest zalecany dla gier na zawodach.
- b) Wyniki reakcji w walce wręcz podane w tabeli 16B są opisane w 23.2.

## 22. MORALE

### 22.1 Test morale

- a) Test morale określa reakcję oddziałów na stres bitewny związany z ponoszonymi stratami, zmęczeniem, działaniami innych jednostek i ogólnym przebiegiem wydarzeń.
- b) Jednostka lub podgrupa podlega testowi morale w każdym ruchu, w którym zachodzą poniższe okoliczności (chyba że zachodzi któryś z wyjątków podanych w 22.1c):
  1. Próbuje atakować (patrz 17.3c, na stronie 21).
  2. Całkowite straty (tzn. od początku walki) po raz pierwszy przekraczają 25% (chyba że znajduje się w walce wręcz).
  3. W każdym kolejnym ruchu, w którym ponosi co najmniej 10% strat (chyba że znajduje się w walce wręcz).
  4. Gdy ponosi straty od ostrzału z boku lub z tyłu.
  5. Gdy własne siły o liczebności co najmniej równej połowie jej liczebności załamują się, uciekają (dosłownie- uciekając przebiegali [RK1] obok), są zniszczone lub poddają się w odległości do 25cm od najbliższej figurki z jednostki testowanej do najbliższej figurki z tej drugiej jednostki.
  6. Dowódca brygady do której należy jednostka lub oficer wyższego stopnia został zabity, wzięty do niewoli lub został zmuszony do ucieczki w odległości do 5cm (patrz 7.4, ).
  7. Podgrupa jednostki zaangażowana w walkę wręcz została zmuszona do ucieczki. (patrz 19.5k, na stronie 27).
  8. Zostaje wykryty dotychczas niewidoczny przeciwnik znajdujący się w odległości ataku jednostki (patrz 17.1a, na stronie 21).
  9. Jednostka przegrała kolejkę walki wręcz podczas obrony lub atakowania budynku, do którego nie nastąpiło jeszcze wdarcie (patrz 19.5c, na stronie 27).
- c) Oddziały nie podlegają testowi morale w następujących przypadkach:
  1. Są ogarnięte szaleńcem bojowym (patrz 23.4b, na stronie 33).
  2. Uciekają. Oddzielny test jest wykonywany gdy próbują się zebrać (patrz 23.6, na stronie 34).
  3. Wykonują pogoń. Oddzielny test jest wykonywany gdy próbują się zebrać (patrz 23.8, na stronie 35).
  4. Muszą wykonać test reakcji. Test ten ma pierwszeństwo.
- d) Nie można wykonywać więcej niż jednego testu morale danej jednostki lub podgrupy podczas jednej z faz ruchu.

### 22.2 Procedura

- a) Rzuć trzy kostki (normalne dla oddziałów nieregularnych, przeciętne dla regularnych).
- b) Przejdź do tabeli 13C. Na jej początku są podane współczynniki ujemne. Aby przyspieszyć wykonywanie testu, zanotuj minimalny wynik potrzebny aby jednostka wykonywała rozkazy. Wprowadź wszystkie potrzebne, w tym przypadku ujemne, współczynniki i jeżeli po tej operacji wynik jest większy niż to minimum, to nie ma potrzeby wykonywania dalszej części testu.

- c) Jeżeli ostateczny wynik po uwzględnieniu dodatnich współczynników jest mniejszy od potrzebnego minimum, przejdź do tabeli 16C, odczytaj wynik biorąc pod uwagę klasę morale testowanych oddziałów i ostateczny wynik testu. Testowane oddziały muszą postępować zgodnie z tym wynikiem.
- d) Wyniki testów morale opisane są w 23.3.

## 23. WYNIKI TESTÓW REAKCJI I MORALE

### 23.1 Wyniki testów reakcji na szarżę

- a) Wykonują szarżę: przesun oddziały na odległość ataku lub na odległość, na którą obrońca będzie strzelał, jeżeli ta jest mniejsza (patrz 21.2a 5, na stronie 30). Przed rozpoczęciem szarży mogą one poruszyć się z normalną prędkością do połowy ruchu (patrz 17.2e, na stronie 21; zwróć uwagę na przepis alternatywny który nie pozwala na zmianę szyku lub kierunku). Mogą oni opóźnić rozpoczęcie szarży maksymalnie o połowę ruchu, ale muszą ją rozpocząć w takim momencie, aby osiągnąć kontakt na koniec ruchu, szarżując po prostej z odległości ataku (patrz 17.2c, na stronie 21).
- b) Kontrszarża: przesun oddziały na odległość ataku (patrz 21.2a 5, na stronie 30). Mogą oni opóźnić rozpoczęcie kontrszarży do momentu, gdy ich przeciwnik osiągnie odległość ataku, w którym to przypadku nie poruszają się aż do drugiej fazy testu reakcji (patrz 21.2a 7, na stronie 30). Jeżeli oddziały te w poprzednim ruchu wykonywały podwójny ruch to będą szarżować z prędkością podwójnego ruchu (patrz 17.1d, na stronie 21), ale nie liczy się im impetu (patrz 12.2b, na stronie 13).
- c) Uderzają: Przesun oddziały w bezpośrednią styczność z przeciwnikiem. Regularne oddziały z generałem w odległości do 5cm nie muszą ruszać się dalej, jeżeli przeciwnik załamał się lub wykonał unik (patrz 17.2f, na stronie 21).
- d) Zgodnie z deklaracją: Oddziały działają zgodnie z tym, co zadeklarowały w odpowiedzi na szarżę (patrz 17.5b, na stronie 22).
- e) Wykonują rozkazy na czas ruchu: Oddziały przeciwnika odmówiły wykonania szarży. Zadeklarowana odpowiedź jest w tym przypadku nieistotna. Oddziały wykonują swoje rozkazy na czas ruchu, tak jakby nie zadeklarowano przeciwko nim żadnej szarży.
- f) Odmawiają szarży: Oddziały odmawiają wykonania rozkazu szarży. Zatrzymują się i pozostają nieruchome przez pozostałą część ruchu, chyba że zostaną zmuszone do ucieczki przez kontrszarżę. Mogą ładować i strzelać.
- g) Zatrzymanie: Szarżujące oddziały odmówiły wykonania uderzenia. Powoduje to dezorganizację. Mogą strzelać lub, jeżeli jest to kawaleria, mogą wykonać zwrot w tył i oddalić się od przeciwnika wykorzystując pozostałą część ruchu (**Uwaga**, odejmij czas wykonania zwrotu - patrz tabela 7, na stronie 51). Mogą zadeklarować szarżę ponownie w następnym ruchu. Będą stać, aby przyjąć szarżę lub kontrszarżę, chyba że odpowiedź przeciwnika spowoduje ich załamanie.
- h) Zostają: Oddziały przyjmują szarżę stojąc w miejscu. Mogą próbować wykonać obrót aby zwrócić się frontem do przeciwnika. Mogą próbować zmienić szyk lub zwrot tylko jeśli mają taki rozkaz (w takim przypadku muszą starać się wykonać ten rozkaz).
- i) Strzelają: Strzelają do szarżujących oddziałów, gdy te osiągną podany dystans (patrz tabela 16A, na stronie 61). Jeżeli szarżujące oddziały są już zbyt blisko, to obrońcy nie mogą strzelać; jeżeli mają naładowaną broń lub zdążają ją na czas naładować, to mogą liczyć naładowaną broń w walce wręcz.
- j) Wycofanie do ukrycia: Wykonują w tył zwrot bez utraty ruchu i oddalają się od przeciwnika; mogą omijać własne oddziały znajdujące się na ich drodze. Wycofują się aż znajdą się w ukryciu lub przestaną być ostrzeliwane. Następnie muszą się zatrzymać na co najmniej jeden ruch i uporządkować szyk. Po pierwszym ruchu w którym oddalają się od przeciwnika mogą poruszać się w dowolnym kierunku aby znaleźć ukrycie.
- k) Unik: patrz 12.3, na stronie 13.
- l) Załamują się: Wykonują w tył zwrot bez utraty ruchu. Oddalają się od przeciwnika z prędkością ucieczki, w dowolnym kierunku zapewniającym bezpieczeństwo, przez pozostałą część ruchu. Następnie postępuje się z nimi zgodnie z 23.5 (na stronie 34). Załamanie następuje w momencie rozpoczęcia szarży, jeżeli szarża została opóźniona. Załamane oddziały są zdeorganizowane (patrz tabela 8G, na stronie 51).

### 23.2 Wyniki testu reakcji w walce wręcz

- a) Pościg: ścigają przeciwnika, który odszedł. Kontynuują walkę licząc się jako wykonujący pościg (patrz tabela 11C, na stronie 56). Zwycięzca ma możliwość zostania w miejscu jeżeli są to oddziały regularne, pokonany ma tę możliwość gdy znajduje się w budynku lub broni przeszkody. Oddziały, które wybrały zostanie w miejscu, są zdeorganizowane ze względu na udział w walce wręcz. Podczas wykonywania pościgu można zmieniać szyk, np. pododdziały nie biorące udziału w walce wręcz mogą wchodzić w kontakt z przeciwnikiem (patrz 19.1c, na stronie 25).
- b) Zostają: Zostają i kontynuują walkę wręcz, jeżeli w dalszym ciągu znajdują się w kontakcie z przeciwnikiem. Pododdziały niebiorące udziału w walce wręcz mogą wchodzić w kontakt (patrz 19.1c, na stronie 25). Jeżeli przeciwnik przerwie kontakt oddziały będą zdeorganizowane ze względu na udział w walce wręcz.
- c) Odejście: Oddalają się od przeciwnika przez jeden ruch, frontem do niego i kontynuując walkę, jeżeli nadal są w kontakcie. Dystanse ruchów odejścia wynoszą:



Piesi	-	5cm
Konni	-	10cm

**Uwaga.** w tym przypadku oddziały przelamane nie odchodzą, lecz zostają w miejscu; nie można zmieniać szyku podczas odchodzenia, np. pododdziały nie biorące udziału w walce wręcz nie mogą wchodzić w kontakt z przeciwnikiem.

- d) Załamanie: Wykonują w tył zwrot bez straty ruchu, oddalają się od przeciwnika z prędkością ucieczki, w dowolnym kierunku zapewniającym bezpieczeństwo. Następnie postępuje się z nimi zgodnie z 23.5. Są zdeorganizowani zarówno ze względu na udział w walce wręcz, jak i na ucieczkę.
- e) Pogoń: Wykonują pogoń za uciekającym przeciwnikiem z szybkością ruchu podwójnego. Następnie postępuje się z nimi zgodnie z 23.7. Są zdeorganizowani zarówno ze względu na udział w walce wręcz, jak i na pogoń. Pogoń jest dobrowolna dla oddziałów regularnych, jeżeli w odległości do 5cm od nich znajduje się generał lub znajdują się w ukryciu, pod warunkiem, że nie są ogarnięte szaleń bojowym (patrz 19.5e, na stronie 27).

### 23.3 Wyniki testu morale

- a) Dobre morale: Kontynuują wykonywanie aktualnej akcji i rozkazów na czas gry.
- b) Zatrzymanie: Nie mogą posuwać się naprzód w aktualnym i następnym ruchu, a jeżeli są zdeorganizowani, to do czasu aż uporządkują szyk. W tym czasie nie mogą zadeklarować szarży lub odpowiedzieć kontrszarżą. Mogą udać się w dowolnym kierunku w celu uporządkowania pod warunkiem, że nie zbliżają się do żadnej jednostki przeciwnika.
- c) Wycofanie do ukrycia: Wykonują zwrot (¼ ruchu) i oddalają się od najbliższej jednostki przeciwnika, która ich ostrzeliwuje, lub od najbliższej jednostki przeciwnika w zasięgu szarży (jeżeli jest ona bliżej), z szybkością normalną lub podwójnego ruchu, do czasu aż znajdą się w ukryciu lub przestaną być ostrzeliwani. Następnie muszą się zatrzymać na co najmniej jeden ruch i uporządkować szyk. Podczas pierwszego ruchu mogą odchylić się zarówno w jedną, jak i drugą stronę o wielkość ruchu od swojej bezpośredniej linii odwrotu, aby znaleźć ukrycie. Po pierwszym ruchu mogą poruszać się w dowolnym kierunku w celu znalezienia ukrycia. Jeżeli w pierwszym ruchu mogą znaleźć się w ukryciu przez cofnięcie się (np. za grzbiet wzgórza), to mogą wykonać to zamiast obrotu.
- d) Odwrot: Wykonują zwrot (¼ ruchu) i oddalają się od najbliższej jednostki przeciwnika strzelającej do nich lub od najbliższej jednostki przeciwnika, jeżeli nie są pod ostrzałem, z szybkością normalną lub podwójnego ruchu. Odwrot trwa do czasu, aż jednostka znajdzie się poza zasięgiem szarży przeciwnika i przestanie być ostrzeliwana. Następnie muszą się zatrzymać i uporządkować szyk. Po pierwszym ruchu mogą poruszać się w dowolnym kierunku, zakładając że nie zbliżają się do żadnej jednostki przeciwnika. Każdy ruch, w którym wykonują odwrot, powiększa ich dezorganizację (patrz tabela 8G, na stronie 51). Jeżeli zostanie przeciwko nim zadeklarowana szarża, załamują się natychmiast bez konieczności przeprowadzania testu, pod warunkiem że szarżujący są w zasięgu szarży (patrz słownik, na stronie 38). Podczas odwrotu mogą zmieniać szyk i być osłaniany przez harcowników. Jeżeli opuszczają pole walki, to nie wracają na nie.
- e) Załamanie: Wykonują zwrot bez utraty ruchu i ruch z prędkością ucieczki w dowolnym kierunku zapewniającym bezpieczeństwo. Następnie postępuje się z nimi zgodnie z 23.5. Są zdeorganizowani w wyniku ucieczki (patrz tabela 8G, na stronie 51).

### 23.4 Oddziały ogarnięte szaleń bojowym

- a) Dowolne oddziały, które nie są pod wpływem negatywnego wyniku testu i których wynikiem danego testu jest "szarżują", "stoją", "działają zgodnie z deklaracją", "kontrszarżują" lub "morale normalne wykonują rozkazy", stają się oddziałami ogarniętymi szaleń bojowym, jeżeli podczas tego testu wyrzucono następujące wartości:
  - i) W testach reakcji na szarżę lub na walkę wręcz - dwie 5.
  - ii) W testach morale.

Oddziały nieregularne	-	dowolne dwie z trzech kostek 6.
Oddziały regularne klasa D	-	dowolne dwie z trzech kostek 5.
Kawaleria brytyjska	-	trzy 3 lub trzy 4.
Wszyscy inni	-	trzy 4.
- b) Oddziały ogarnięte szaleń bojowym wykonują swoją aktualną akcję bez konieczności przeprowadzania dalszych testów reakcji, chyba że przegrają walkę wręcz.
- c) Oddziały w otwartym polu deklarują szarżę przeciwko najbliższemu przeciwnikowi w zasięgu szarży, chyba że oddziały ogarnięte szaleń bojowym znajdują się w czworoboku, w szyku rozproszonym lub są artylerią. Niezależnie od rezultatu oddziały te rozpoczną szarżę i wykonają uderzenie.
- d) Oddziały szarżowane muszą kontrszarżować jeżeli są w stanie to zrobić, w innym przypadku przyjmują szarżę stojąc.
- e) Oddziały w budynkach, obsługi dział, oddziały w czworobokach nie wykonują pogoni. W innym przypadku oddziały ogarnięte szaleń bojowym zawsze wykonują pogoń.

- f) Oddziały, które przechodzą test reakcji w walce wręcz, ignorują rezultat odejście, tzn. kontynuują walkę do czasu aż załamią się lub załamią się ich przeciwnik.

### 23.5 Ucieczka

- a) Uciekające oddziały oddalają się od najbliższego przeciwnika do czasu gdy znajdą się poza zasięgiem szarży, kiedy to skręcają by poruszać się po najkrótszej drodze do własnej linii wyjściowej.
- b) Uciekające oddziały będą próbowały tak skręcać, żeby uniknąć oddziałów znajdujących się na ich drodze, przez które nie mogą się przebić i które nie pozwolą im przejść (patrz c i d poniżej).
- c) Uciekające oddziały, których droga jest zablokowana przez oddziały przeciwnika w szyku zwartym, których nie mogą ominąć poddają się; przebijają się przez oddziały przeciwnika w szyku rozproszonym, ale z nimi nie walczą. Ci ostatni mogą zadać im straty.
- d) Uciekające oddziały będą się przebijać przez każdy własny oddział znajdujący się na ich drodze, którego nie można ominąć, chyba że będzie to piechota klasy A lub B lub wyższej niż uciekający, która może nie przepuścić uciekającego. Oddziały regularne klasy D i oddziały nieregularne klasy C, D i E, przez które przebili się uciekający automatycznie uciekają, inne oddziały zostają, lecz są zdeorganizowane (patrz tabela 8H, na stronie 51).
- e) Uciekający, którzy w pierwszym ruchu nie są w stanie oderwać się od pogoni, po pierwszym ruchu poddają się wykonującemu pogoń. W każdym ruchu poddaje się tyle uciekających figurek ile wynosi połowa liczby ścigających figurek (wyłączając te, które wzięły już jeńców, czyli po jednej na każdego wziętego jeńca), do czasu aż każda ze ścigających figurek weźmie jeńca lub wszystkie uciekające figurki zostaną wzięte do niewoli lub opuszczają pole walki.
- Uwaga:** jeżeli liczba ścigających jest nieparzysta to połówkę zaokrąglaj w górę.
- f) Uciekając oddziały, które nie mogą uciec goniącym ze względu na przeszkodę której nie mogą przekroczyć, poddają się masowo.
- g) Uciekające oddziały mogą zostać zebrane tylko w wyniku wykonania testu zebrania (patrz 23.6, poniżej).

### 23.6 Zbieranie uciekających

- a) Uciekające oddziały muszą być zebrane przez wykonanie testu zebrania w celu zatrzymania ich ucieczki. Może to być wykonane tylko na koniec takiego ruchu, w którym oddziały te nie poniosły strat wynoszących co najmniej jedną na każdą figurkę (w ludziach) lub w którym ich próba poddania się została zignorowana (patrz 23.10b ii, na stronie 35).
- b) Procedura wykonywania testu zebrania jest następująca:
1. Rzuć trzy kostki: zwykle dla oddziałów nieregularnych, przeciętne dla regularnych.
  2. Przejdź do tabeli 13D i uwzględnij odpowiednie współczynniki.
  3. Przejdź do tabeli 16D. Biorąc pod uwagę klasę morale jednostki i uzyskaną w poprzednim punkcie wartość znajdź wynik.
- c) Wyniki są następujące:
1. Rozproszenie: zdejmij figurki z pola walki.
  2. Kontynuacja ucieczki: wykonują kolejny ruch ucieczki, co liczy się do wzrostu dezorganizacji.
  3. Zatrzymanie i zebranie: zatrzymują się i zaczynają porządkować szyk.
- d) Gdy zostali zebrani mogą porządkować się zwrócić w dowolnym kierunku i stojąc w dowolnie wybranym szyku. Jeżeli są zagrożeni, mogą przesunąć się w bezpieczne miejsce w celu wykonania porządkowania. Nie biorą dalszego udziału w walce do czasu aż w pełni się uporządkują i otrzymają nowe rozkazy od generała (patrz 10.1c, na stronie 11).

### 23.7 Pogoń

- a) Oddziały wykonujące pogoń poruszają się z prędkością ruchu podwójnego lub z szybkością ucieczki przeciwnika, zależnie od tego, która jest mniejsza. Są zdeorganizowane w wyniku pogoni (patrz tabela 8G, na stronie 51).
- b) Podczas pierwszego ruchu pogoni goniący walczą wręcz z uciekającymi bez odpowiedzi ze strony tych ostatnich (patrz 19.5m, na stronie 27).
- c) W drugim i dalszych ruchach pogoni goniący biorą jeńców (patrz 23.5e, powyżej i 23.10b, na stronie 35), chyba że są ogarnięci szaleńcem bojowym (patrz 23.10a, na stronie 35).
- d) Wykonujący pogoń nie opuszczają pola walki, lecz zatrzymują się na jego brzegu, gdzie zbierają się automatycznie.

### 23.8 Zbieranie goniących

- a) Goniący zbierają się automatycznie, gdy odległość między nimi a uciekającymi przekroczy 5cm, lub każdy z nich weźmie po jednym jeńcu (patrz 23.5e, na stronie 34); w innym przypadku mogą być zebrani przez wykonanie testu zebrania.
- b) Procedura wykonania testu zebrania jest następująca:
  - 1. Rzuć trzy kostki: zwykle dla oddziałów nieregularnych, przeciętne dla regularnych.
  - 2. Przejdź do tabeli 13D i uwzględnij odpowiednie współczynniki.
  - 3. Przejdź do tabeli 16E. Biorąc pod uwagę klasę morale jednostki i uzyskaną w poprzednik punkcie wartość znajdź wynik.
- c) Wyniki są następujące:
  - 1. Kontynuacja pogoni: wykonują kolejny ruch pogoni co liczy się do wzrostu dezorganizacji.
  - 2. Zatrzymanie i zebranie: zatrzymują się. Zaczynają porządkować szyk w następnym ruchu. Mogą przesunąć się w bezpieczne miejsce w celu uporządkowania szyku.

### 23.9 Oddziały otoczone

- a) Otoczone oddziały i oddziały w walce wręcz w budynkach, których droga odwrotu została odcięta, będą kontynuować walkę jeżeli wynikiem testu reakcji jest "kontynuacja walki", "zatrzymanie", "stanie", "pościg", "pogoń" lub "morale normalne wykonują rozkazy".
- b) Jeżeli wynikiem jest:
  - i) Wycofanie lub odejście: walczą jeszcze jeden ruch, po czym się poddają.
  - ii) Odwrót lub załamanie: poddają się natychmiast.
- c) Aby oddziały były liczone jako otoczone, otaczające ich linie przeciwnika muszą:
  - i) składać się z oddziałów w szyku zwartym.
  - ii) nie mieć przerw większych niż 5cm z wyjątkiem przypadków, gdy takie przerwy wypełnione są przez artylerię znajdującą się nie dalej niż jeden pełny ruch ucieczki od otoczonych. Jeżeli takie przerwy istnieją, to oddziały wycofujące się, wykonujące odwrót lub uciekające będą próbować się przez nie przedostać.
  - iii) co najmniej połowa linii otaczających oddziałów musi mieć w zasięgu strzału lub szarży otoczonych.

### 23.10 Jeńcy

- a) Oddziały ogarnięte szalem bojowym nie biorą jeńców, ale zabijają ich w ruchu następnym po tym, w którym się poddali. Ogarnięte szalem bojowym figurki wykonujące pogoń zaprzestają jej po tym jak każda z nich zabije jedną figurkę przeciwnika; pozostałe uciekające figurki uciekają.
- b) Wszystkie inne oddziały mają możliwość przyjąć poddanie:
  - i) jeżeli zrobią to, muszą rozbroić wszystkie wzięte do niewoli oddziały, oddzielić wziętą do niewoli kawalerię od jej koni i przydzielić co najmniej jednego strażnika na pięciu jeńców (zajmuje to jeden ruch).
  - ii) jeżeli poddanie się nie zostało przyjęte, to figurki te należy zignorować - **nie można ich zabić**. Następnie figurki, które próbowały się poddać, przechodzą na koniec ruchu test zebrania (patrz 23.6, na stronie 34). Jeżeli zbiorą się, to zachowują się jak zebrane uciekające oddziały (patrz 23.6d, na stronie 34), w innym przypadku uciekają lub rozpraszają się jak podano w tabeli 16D.
- c) Jeńcy mogą być odesłani z pola walki, po czym ich strażnicy mogą wrócić. Jeńcy pod strażą poruszają się z normalną prędkością ruchu pieszych harcowników (patrz tabela 3, na stronie 49).
- d) Jeńcy mogą zostać odbici, ale nie mogą walczyć ponownie w tej samej bitwie.
- e) Jeżeli zostanie zadeklarowana szarża na oddziały gdy rozbrajają one jeńców, to nie mogą one odpowiedzieć kontrszarżą i liczą się jako zmieniające formację.

### 23.11 Reakcje kawalerii

- a) Spieszona kawaleria reaguje w następujący sposób:  
Odejście : wykonuje ten ruch w szyku spieszonym.

Wycofanie do ukrycia	:	odchodzą do swoich koni i wsiadają na nie w celu udania się do ukrycia, chyba że ukrycie można osiągnąć jednym ruchem w stanie spieszonym.
Odwrót	:	próbują odejść do swoich koni i wykonać odwrót konno; jeżeli przeciwnik wejdzie z nimi w kontakt podczas próby wsiadania, to wykonują odwrót pieszo porzucając konie.
Załamanie	:	uciekają pieszo i porzucają konie.

- b) Jeżeli reszta jednostki ich porzuci, koniowodni wsiadają na konie i odprowadzają je, oddalając się po prostej od najbliższego przeciwnika, chyba że nie mogą uniknąć w ten sposób kontaktu, w którym to przypadku porzucają konie i działają tak jak reszta jednostki.

Jeżeli koniowodni muszą wykonać test reakcji osobno, to reagują w następujący sposób:

Wycofanie do ukrycia	:	zostają z końmi.
Odwrót	:	wsiadają na konie i wycofują się w szyku konnym.
Załamanie	:	porzucają konie i uciekają pieszo. Konie uciekają (patrz 12.7h, na stronie 14).

### 23.12 Reakcje kanonierów

- a) Działa odprzodkowane i w walce wręcz:

Odejście	:	zostają i bronią dział.
Wycofanie do ukrycia	:	zostają i bronią dział.
Odwrót	:	pozostawiają działa i wykonują odwrót.
Załamanie	:	jak wyżej, tylko że uciekają z prędkością ucieczki.

- b) Działa odprzodkowane i nie związani w walce wręcz:

Wycofanie do ukrycia	:	odchodzą w stanie odprzodkowanym, w dalszym ciągu strzelając jeżeli jest to potrzebne, zakładając że w ciągu dwóch ruchów są w stanie osiągnąć ukrycie lub pozycje na której nie będą się dłużej znajdować na linii strzału przeciwnika; w innym przypadku muszą zaprzodkować działa i przemieścić się do ukrycia, lub do czasu aż nie będą pod ostrzałem.
Odwrót	:	zaprzodkują działa i wykonują odwrót w takim szyku, zakładając że zdąży to zrobić przed kontaktem z przeciwnikiem; w innym przypadku porzucają działa i wykonują odwrót jak piechota (konna artyleria porzuca także swoje konie).
Załamanie	:	porzucają działa i załamują się jak piechota. Konna artyleria porzuca także swoje konie.

### 23.13 Reakcje woźniców

Jeżeli kanonierzy porzucają działa i rozpoczną odwrót lub załamią się, to woźnice rozpoczynają odwrót z przodkami z prędkością podwójnego ruchu w takim kierunku, aby oddalać się od najbliższego oddziału przeciwnika.

Jeżeli woźnice muszą wykonać test reakcji osobno, to reagują w następujący sposób:

Wycofanie do ukrycia	:	zostają z działami.
Odwrót	:	wykonują odwrót z przodkami. Jeżeli jakkolwiek zaprzęg ma zabłądzone konie, która nie jest odcięta, to zostanie porzucony.
Załamanie	:	porzucają zaprzęgi i uciekają pieszo. Zaprzęg w którym nie ma żadnej zabitej i nie odciętej figurki ucieka.

### 23.14 Reakcje rakieterów

- a) Rakieterzy reagują jak piechota jeżeli są piesi, jak spieszona kawaleria jeżeli są konni, ale będą próbować zabrać ze sobą wyrzutnie itp. jeżeli są w stanie to zrobić przed nastąpieniem kontaktu, natomiast w innym przypadku porzucają je co następuje też gdy wynikiem jest ucieczka.
- b) Rakieterzy na koniach reagują jak kawaleria.
- c) Woźnice baterii rakieterów reagują jak woźnice artylerii.

### 23.15 Generałowie i reakcja

Generałowie nie są przedmiotem testów reakcji lub innych, chyba że znajdują się w kontakcie podstawka w podstawkę z jednostką lub podgrupą która jest obiektem takiego testu. W takim przypadku wpływają na morale jednostki lecz jednocześnie reagują wraz z jednostką, np. jeżeli jednostka się wycofuje generał wycofuje się także, jeżeli ucieka generał też ucieka.

### 23.16 Opuszczanie pola walki

Oddziały zmuszone do opuszczenia pola walki wynikiem "odejście", "wycofanie do ukrycia" lub "odwrót", lub które uciekły z pola walki, bądź rozproszyły się, są stracone na czas trwania gry.

## 24. WYNIK

### 24.1 Cele

Cele muszą być uzgodnione przed rozpoczęciem gry.

### 24.2 Utrzymywanie celu

- a) Aby utrzymywać cel walki, armia musi spełnić jedno z dwojga:
- i) zajmować go oddziałami które nie są aktualnie pod działaniem wymuszonej reakcji lub morale np. odejście, wycofanie, ucieczka lub poddanie się. Jeżeli jakiegokolwiek oddziały przeciwnika są w zasięgu szarży i są w stanie wykonać szarżę to obrońca musi być w szyku zwartym, chyba że zajmuje budynek.  
  
Jeżeli jakakolwiek nieprzyjacielska figurka jest w walce wręcz z obrońcami celu, to obrońcy muszą być w szyku zwartym i ich liczba musi być co najmniej równa połowie liczby przeciwnika, chyba że znajdują się w budynku, inaczej cel nie liczy się jako utrzymywany.  
  
Żadna nieprzyjacielska figurka nie może stać na utrzymywanym celu lub w nim (jeżeli jest to budynek), lub właśnie przez niego przechodzić (jeżeli jest to przeszkoda), chyba że się wycofują (**Uwaga**, nie odchodzą), wykonują odwrót lub uciekają; w innym przypadku cel nie liczy się jako utrzymywany.
  - ii) przejść przez niego oddziałem (co najmniej jeden oddział wydzielony musi przejść dokładnie przez cel) tak aby żaden z oddziałów przeciwnika nie był w stanie poruszać się z szybkością podwójnego ruchu osiągnąć tego celu wcześniej niż jeden ruch po najbliższym własnym oddziale, który jest w stanie to uczynić. **Uwaga**, żadne oddziały (własne lub wrogie), które wykonują ruchy wymuszone przez reakcję lub morale nie są w stanie poruszać się do celu.
- b) Tam gdzie są własne oddziały zajmujące cel i dostatecznie liczne (patrz a i powyżej) znajdują się w walce wręcz i nie odrzuciły przeciwnika w wyniku aktualnej kolejki walki wręcz, to liczy się tylko połowę punktów należnych za ten cel.
- c) Oddziały otoczone w celu mają prawo do jednej czwartej punktów należnych za ten cel, zakładając że nie są aktualnie w trakcie poddawania się (patrz 23.9, na stronie 35) i spełniają a(i) powyżej.

### 24.3 Zwycięstwo i porażka

W grach na zawodach konieczne jest aby można było określić, szybko i bez dyskusji, która strona wygrała. Powinno to być wykonane przy użyciu wartości punktowych oddziałów, wyposażenia i celów utrzymywanych przez każdą stronę w następujący sposób:

- a) Podlicz, dla każdej strony osobno, pełną wartość oddziałów i wyposażenia, które pozostały na polu bitwy i nie są zabite lub zniszczone, nie uciekają, nie są zdobyte lub wzięte do niewoli.
- b) Podlicz, dla każdej strony osobno, połowę wartości uciekających oddziałów, które w dalszym ciągu znajdują się na polu walki.
- c) Podlicz, dla każdej strony osobno, połowę wartości wszystkich oddziałów, które opuściły pole walki podczas wykonywania uniku (i jeszcze nie wróciły), odejścia, wycofania lub odwrotu.
- d) Dodaj pełną wartość punktową dział, przodków, wyrzutni raketowych i koni zdobytych w stanie nienaruszonym na przeciwniku stronie, w której posiadaniu znajdują się na koniec walki.
- e) Dodaj połowę wartości punktowej wszystkich jeńców stronie, która ich wzięła do niewoli, zakładając że w dalszym ciągu są pod strażą na koniec walki. Odbici jeńcy liczą się o 2 punkty mniej (piechota, artyleria, lub spieszona kawaleria), lub o 6 punktów mniej (konni).
- f) Przydziel każdej stronie punkty należne za utrzymywanie celów (patrz 24.2, powyżej).
- g) Oblicz ogólną sumę dla każdej strony; strona posiadająca większą ilość punktów jest zwycięzcą. Jeżeli gra nie odbywa się na zawodach to, jeżeli różnica punktów jest mniejsza niż 10% większego wyniku, rezultat można słusznie uważać za remis.

**Uwaga:** W powyższych obliczeniach punktowych wartość figurek zabitych i wziętych do niewoli, rozproszonych lub tych co uciekły z pola walki i zniszczonego lub zdobytego przez przeciwnika sprzętu, zabitych i zdobytych przez przeciwnika koni, jest uważana za całkowicie straconą dla strony, do której na początku należała.

## SŁOWNIK

Atak - dążenie do walki wręcz z przeciwnikiem w sytuacjach, gdy szarża jest niemożliwa.

Broniona przeszkoda - przeszkoda liniowa, za którą, w kontakcie z nią i frontem w stronę niej i oddziałów przeciwnika po drugiej stronie, rozwinięte są broniące oddziały. Zwróć uwagę, że jednostki niestykające się z przeszkodą nie liczą się w walce wręcz jako broniące przeszkody (patrz 19.2a ii, na stronie 25).

Czworobok - formacja w szyku zwartym, w której jeden szereg lub więcej tworzy ścianę pustego kwadratu, prostokąta, rombu lub trójkąta. Żadna ze ścian czworoboku nie może mieć szerokości większej niż 12 figurek. Przeszkody, takie jak ściany lub budynki, mogą zastąpić jedną lub więcej ścian czworoboku. Kolumna, w której wszystkie figurki stojące na obrzeżu są skierowane na zewnątrz, nie jest czworobokiem. Czworobok liczy się jako 4 szeregi głębokości.

Dystans ataku - minimalna odległość, jaką oddział szarżujący musi przebyć w linii prostej, aby być uznanym za szarżujący i aby liczył mu się impet. W 17.2 są podane te odległości.

Harcownicy - "żołnierze rozmieszczeni w szyku rozproszonym w celu osłony frontu lub flanki atakujących lub maszerujących oddziałów" (Western New International Dictionary). Zgodnie z tymi przepisami za harcowników uważane są wyłącznie oddziały w szyku rozproszonym (patrz 8.1b, na stronie 8).

Impet - zwiększenie siły oddziałów wykonujących szarżę.

Jednostki odchodzące, w odwrocie, wycofujące się, uciekające – aby liczyć się w testach w ramach wymienionych kategorii jednostka musi:

- a) zaliczać się do danej kategorii, tj. być pod wpływem odpowiedniego wyniku testu,
- b) być w liczbie równej co najmniej połowie jednostki przechodzącej test
- c) być w polu widzenia jednostki przechodzącej test. (Nie może być zasłonięta przez własne oddziały - patrz 4.6h, na stronie 6).

Klasa oddziałów -  
A - Oddziały elitarne, weterani. Bardzo doświadczeni z wysokim morale. Zwykle gwardia w armiach regularnych.  
B - Doświadczone i dobrze wyszkolone oddziały. Zwykle grenadierzy, regularna artyleria i brytyjska piechota liniowa.  
C - Przeciętni żołnierze.  
D - Rekruci, milicja i inne oddziały, które nie zostały w pełni przeszkolone i które mogły do tej pory nie uczestniczyć w walce.  
E - Surowi, nieprzeszkoleni i poborowi wrogo nastawieni do służby; oddziały regularne nie mogą być klasy E.

Kolumna otwarta - kolumna, w której kompanie lub szwadrony oddzielone są od siebie odległością równą szerokości kolumny, tak że przez wykonanie obrotu mogą utworzyć linię - patrz 8.2c, na stronie 9.

Kolumna szwadronów - kolumna kawalerii o szerokości jednego szwadronu.

Kolumna zwarta - kolumna w szyku zwartym (patrz. otwarta kolumna)

Kolumna kompanii - kolumna piechoty o froncie szerokości jednej kompanii.

Kolumna marszowa - kolumna o szerokości 4 do 12 ludzi zależnie od narodowości i okoliczności. Reprezentowana przez kolumnę w szyku zwartym o szerokości 2 figurek. Jednostka w kolumnie marszowej formuje pojedynczą linię obracając się na flankę.

Kolumna dywizjonów - kolumna piechoty o froncie szerokości dwóch kompanii. Szyku tego używają tylko Francuzi (patrz 8.2d, na stronie 9).

Kontrszarża - zdyscyplinowany ruch naprzód wykonywany w odpowiedzi na szarżę przeciwnika, w celu zrównoważenia impetu przeciwnika.

Lekka piechota - dobrze wyszkolona piechota, przeznaczona głównie do walki w roli harcowników.

Linia - ściśle rzecz biorąc jeden szereg figurek w szyku zwartym. Jednakże, ze względu na wielkość ruchu, każda formacja w szyku zwartym, która nie spełnia warunków aby być kolumną lub czworobokiem, jest uważana za linię. Linia musi być ciągła i nieprzerwana, ale może się załamywać, aby dostosować się do terenu.

Linia strzału - linia przebiegająca od strzelającej broni przez jej cel. Ilość figurek wzdłuż linii strzału, która występuje w tabeli 9C i 10B oznacza ilość kolejnych figurek znajdujących się na tej linii, a nie głębokość jednostki w szeregach (patrz 20.5, na stronie 28).

Liniowa piechota - podstawowa piechota w większości armii.

Milicja - jednostki pomocnicze składające się z częściowo przeszkolonych cywili; są one uważane za regularne dla celów morale, ale powinny być klasy D.

Morale - "duch bojowy, wola walki, gotowość do wypełniania obowiązków, zadań, rozkazów; odporność psychiczna ... na trudności; poczucie odpowiedzialności wobec podjętego zadania" (słownik PWN)

Obserwator - artylerzysta wydzielony z baterii aby obserwował ukryty cel i kierował ogniem baterii (patrz 14.3, na stronie 16).

Obszary niewidoczne - teren, który jest niewidoczny i nie może być ostrzeliwany (patrz 4.6 f) i g), na stronie 6).

Oddział wydzielony - oddział oddzielony od reszty jednostki i wysłany w celu wykonania określonego zadania (patrz 6.3, na stronie 7).

Oddziały ogamnięte szalem bojowym - oddziały uniesione w gorączce bitewnej podnieceniem lub żądzą krwi (patrz 23.4, na stronie 33).

Oddziały tubylcze - tubylcy pod dowództwem własnych wodzów lub przywódców.

Oddziały nieregularne - oddziały niestanowiące części regularnej armii, choć w wielu przypadkach wykorzystywane jako oddziały pomocnicze przez armie. Walczą w szyku, w którym nie występują pododdziały i normalnie rozwinięta struktura dowodzenia np. kozacy, milicja amerykańska i hiszpańscy partyzanci.

Oddziały leżące - oddziały leżą na ziemi w celu ukrycia się. Nie mogą strzelać.

Odejście - Oddziały oddalają się od przeciwnika, kontynuując walkę wręcz jeżeli przeciwnik wykonał pościg (patrz 23.2c, na stronie 32).

Odwrót - "uporządkowane wycofanie się przed przeciwnikiem lub z pozycji zagrożonej lub niewygodnej" (Chambers). Oddziały wykonują rozkazy oficerów, lecz są zdeorganizowane (patrz 23.3d, na stronie 33).

Pierwsza salwa - pierwsza salwa jednostki lub pododdziału w szyku zwartym wystrzelona podczas bitwy lub każda salwa wystrzelona po co najmniej trzech ruchach, podczas których jednostka nie strzelała.

Posuwająca się naprzód jednostka przeciwnika – aby liczyć się jako taka w teście jednostka:

- a) musi zbliżyć się do jednostki przechodzącej test
- h) musi być w liczbie równej co najmniej połowie jednostki przechodzącej test
- i) nie może być w walce wręcz
- j) nie może być pod działaniem wyniku testu reakcji wycofanie się, odejście odwrót lub ucieczka
- k) musi być w polu widzenia jednostki przechodzącej test. (Nie może być zasłonięta przez własne oddziały - patrz 4.6h, na stronie 6)
- l) nie może wykonywać uniku.

Podgrupa - każda grupa figurek działająca jako jednostka taktyczna lecz nie wydzielona z jednostki (patrz 6.2, na stronie 7).

Pododdział - najmniejsza taktyczna część jednostki regularnej tzn. kompania lub szwadron. Pododdział może, w niektórych przypadkach, działać niezależnie jako oddział wydzielony (patrz 6.3, na stronie 7).

Podwójny ruch - szybki ruch wykonywany z większą liczbą kroków na minutę (piesi) lub klusem (konni), używany w celu szybkiego osiągnięcia określonego punktu na polu walki. Ruch taki powoduje zmęczenie i utratę szyku jeżeli wykonywany jest przez dłuższy czas (patrz 12.2, na stronie 13)

Podwójny czworobok - czworobok w którym każda ściana ma głębokość co najmniej dwóch szeregów (patrz czworobok powyżej).

Pogoń - "bieg w ślad za kimś w celu schwywania" (słownik PWN) - patrz 23.7, na stronie 34.

Porządkowanie - reorganizacja i wyrównanie szeregów aby usunąć dezorganizację (patrz 13.2, na stronie 15).

Regularni - oddziały stanowiące część regularnej armii, z właściwie rozwiniętą strukturą dowodzenia i podziałem na pododdziały, np. większość oddziałów w armiach europejskich tego okresu.

Rozmieszczona artyleria - artyleria która została odprzodkowana i przygotowana do strzału.

Skumulowana dezorganizacja - dezorganizacja, która nie jest automatycznie porządkowana, tylko przenoszona na następny ruch (patrz 13.2d, na stronie 15).

Straty proporcjonalne - straty zadane osłonie i osłanianej jednostce przez ogień broni ręcznej lub ostrzał kartaczami przechodzący przez osłonę. Sposób obliczania tych strat podany jest w 20.4.

Straty procentowe - wielkość strat jednostki w procentach (patrz 20.3, na stronie 28).

Szarża - zdyscyplinowany ruch naprzód biegiem lub galopem z zamiarem osiągnięcia fizycznego kontaktu z przeciwnikiem z jak największym impetem (patrz powyżej) w chwili uderzenia.

Szyk zwarty - jednostka lub pododdział w szyku zwartym powinien być ustawiony tak, aby podstawki wszystkich figurek stykały się z podstawkami ich sąsiadów.

Szyk rozproszony - – jednostka lub pododdział w szyku rozproszonym powinien być ustawiony tak, aby podstawki sąsiadujących figurek nie stykały się ze sobą a pomiędzy podstawkami dwóch sąsiednich figurek można było zmieścić podstawkę jednej dodatkowej figurki. Alternatywnie szyk składający się z figurek rozmieszczonych na podstawkach dla szyku rozproszonego (patrz tabela 2, na stronie 49).

Ucieczka - "uciec - oddalić się biegiem z jakiegoś miejsca (w obawie przed pogonią)" (słownik PWN). Oddziały nie wykonują rozkazów oficerów (patrz 23.5, na stronie 34).

Ukrycie - dowolny element terenu, który zabezpiecza przed ostrzałem przeciwnika (patrz 14.5, na stronie 16).

Własne ukrycie .. - las, sad lub budynek zajęty przez własne oddziały, o którym wiadomo, że nie ma w nim przeciwnika.

Walka wręcz - walka w bezpośrednim kontakcie z przeciwnikiem.

Wsparcie - aby liczyć się jako wsparcie jednostka lub podgrupa:

- a) nie może być w szyku rozproszonym.
- b) musi być w liczbie równej co najmniej połowie jednostki potrzebującej wsparcia.

## - Wojny Napoleońskie -

---

- c) nie może szarżować lub być w walce wręcz, chyba że szarżuje na tę samą jednostkę/podgrupę lub jest z nią w walce d)  
nie może być pod działaniem wyniku testu reakcji wycofanie się, odejście, odwrót lub ucieczka.
- e) musi być w polu widzenia jednostki potrzebującej wsparcia. (Nie może być zasłonięta przez własne oddziały - patrz 4.6h, na stronie 6).
- f) nie może wykonywać uniku.

**Uwaga:** Jednostki tubylcze nie liczą się jako wsparcie dla europejskich jednostek regularnych.

Wycofanie - "cofnięcie na dawne miejsce" (słownik PWN). Oddalają się od przeciwnika z normalną prędkością (patrz 23.1j, na stronie 32 i 23.3c, na stronie 33).

Wymieszanie - ma miejsce gdy co najmniej dwa oddziały przechodzą wzajemnie przez swoje szyki. W większości przypadków powoduje dezorganizację (patrz 12.9, na stronie 14).

Załamanie - oddziały przerywają walkę i uciekają (patrz 23.11, na stronie 35, 23.2d, na stronie 32 i 23.3e, na stronie 33). Oficerowie tracą nad nimi kontrolę do momentu zebrania ich z ucieczki

Zabezpieczona flanką - flanką zabezpieczona przez oparcie jej o przeszkodę niemożliwą do przebycia, własną jednostkę lub własne ukrycie, lub przez własne oddziały w odległości do jednego normalnego ruchu, które są w stanie poruszyć się do niej i są bliżej niż jakiegokolwiek oddziały przeciwnika. Brzeg pola walki nie jest zabezpieczeniem.

Zasięg szarży - każdy punkt znajdujący się w odległości jednego ruchu szarży od danej jednostki, z uwzględnieniem manewrowania, przeszkód i ruchu w trudnym terenie jest w zasięgu szarży. Żeby mieć zasięg szarży do określonej jednostki, jednostka musi być zdolna wykonać szarżę, która doprowadzi do uzyskania kontaktu w czasie jednego ruchu lub krótszym; jeżeli jednostka nie może szarżować ze względu na teren, to nie ma zasięgu szarży. Jednostki wycofujące się, odchodzące, w odwrocie lub uciekające nie mają zasięgu szarży; przyjmuje się, że jednostki zatrzymane mają zasięg szarży.

Zbieranie - "zbierać się - skupić się w grupę, w gromadę, zgromadzić się" (słownik PWN). Oficerowie odzyskują kontrolę (patrz 23.6, na stronie 34 i 23.8, na stronie 35). Po zebraniu z ucieczki muszą otrzymać nowe rozkazy na czas gry.

**UWAGA:** "Chambers" oznacza w powyższym = Chambers Twentieth Century Dictionary, 1972  
"Słownik PWN" oznacza w powyższym = Słownik języka polskiego, PWN 1988



DODATKI

DODATEK I ORGANIZACJA ARMI I

1. Zestawienie to zawiera dane na temat organizacji armii głównych państw, podane są jednostki, pododdziały, klasy oddziałów, wartości punktowe i maksymalna liczebność. Można naturalnie wystawiać oddziały innych państw, ale ich organizacja powinna być zgodna z duchem podanych poniżej. Podane liczebności odnoszą się do przelicznika wynoszącego 1:20 (patrz 3.6, na stronie 4)
2. Strat procentowych itp. nie można obliczać dla formacji większych niż "jednostka". Jednostkami są:  

Piechota :	Batalion (lub odpowiednik)
Kawaleria :	Regiment (lub odpowiednik)
Artyleria :	Bateria (lub odpowiednik)
3. Pododdziały z różnych jednostek tworzących większą formację mogą być łączone razem i są wtedy uważane za "jednostkę", np. kompanie grenadierskie z batalionów należących do tego samego regimentu lub brygady.
4. Podana ilość figurek jest ilością maksymalną dla danej jednostki lub pododdziału. Można wystawiać mniejszą ilość figurek, lecz nie mniej niż 2 na pododdział i raczej nie mniej niż połowa maksymalnej liczebności pododdziału.
5. Pododdziały tej samej jednostki (chyba że zostały wydzielone), i pododdziały połączone razem, muszą być zbliżone do siebie liczebnością tak bardzo jak to tylko jest możliwe.
6. Obsługa działa lub wyrzutni raketowej wynosi 4 figurki.
7. Podane klasy oddziałów stanowią wyłącznie propozycje.
8. Armia nie powinna zawierać jednostek z różnych okresów, np. armia francuska z piechotą zorganizowaną wg etatu z przed 1805 nie może mieć lansjerów.
9. Jednostki powinny być zorganizowane w brygady i każda brygada powinna mieć swojego dowódcę. Skład brygad zależy od narodowości i okresu.
10. Zaleca się aby dla pola walki o wymiarach 2m x 1.3m:
  - a) przeznaczyć 2000 punktów na armię, nie licząc generalów.
  - b) nie wystawiać więcej niż czterech modeli dział.
  - c) nie przeznaczać więcej niż 20% punktów na kawalerię.
  - d) nie przeznaczać więcej niż połowy punktów wykorzystanych na piechotę, na piechotę lekką.

SKALA 1 : 40

AUSTRIA po 1805r.

**PIECHOTA**

Grenadierzy, klasa B (8 punktów)

Batalion = 6 kompanii po 3 figurki.  
Można dzielić na kompanie.

\* bataliony grenadierskie miały charakter zbiorczy. Tworzono je przez połączenie kompanii grenadierskich (zwykle 2 na regiment piechoty) z 3 pułków piechoty.

Piechota liniowa (niemiecka), klasa C (6 punktów)

Regiment = 3 bataliony + 2 kompanie grenadierów (zwykle wydzielone do zbiorczych batalionów grenadierskich).  
Batalion = 6 kompanii po 4 figurki.  
Jedna kompania grenadierów i jedna kompania strzelców może być przyłączona do każdego batalionu, co tworzy jednostkę składającą się z 8 kompanii.

Piechota liniowa (węgierska), klasa C (6 punktów)

Regiment = 3 bataliony + 2 kompanie grenadierów (patrz wyżej).

Batalion = 6 kompanii po 5 figurek.

Jedna kompania grenadierów i jedna kompania strzelców może być przyłączona do każdego batalionu, co tworzy jednostkę składającą się z 8 kompanii.

Piechota – pułki graniczne., klasa C (6 punktów)

Regiment = 2 bataliony + kompania strzelców wyborowych.

Batalion = 6 kompanii po 5 figurek.

Kompania strzelców wyborowych – 6 figurek.

Można dzielić na kompanie. Mogą walczyć w szyku zwartym lub rozproszonym. Walcząc w szyku rozproszonym mają lepsze umiejętności bojowe (wyszkolenie) – klasa B.

## - Wojny Napoleońskie -

---

\* kompania strzelców wyborowych jest uzbrojona w Duppelschutz (dwulufowa broń palna złożona ze szturca i muszkietu – można strzelać z obu luf na raz).

Walcząc w szyku rozproszonym strzelcy wyborowi mają lepsze umiejętności bojowe (wyszkolenie) – klasa A.

Strzelcy (tzw. Jägerbataliony), uzbrojeni w sztucery, klasa C (9 punktów)

Batalion = 6 kompanii po 3 figurki.

Można dzielić na kompanie.

Landwera, klasa D (4 punkty)

Regiment = 2 bataliony.

Batalion = 6 kompanii po 4 figurki.

\* W 1809r. regimenty landwery działały w ramach brygad liniowych, w latach 1813 – 1814 stosowano system przydzielania batalionu landwery do pułku piechoty jako jego 4-ego batalion.

### KAWALERIA

1805-1812	Regiment ciężkiej kawalerii	= 6 szwadronów
	Regiment lekkiej kawalerii	= 8 szwadronów
	Huzarzy	= 10 szwadronów
1813-1814	Regiment ciężkiej kawalerii	= 4 szwadrony
	Regiment lekkiej kawalerii	= 6 szwadronów
	Huzarzy	= 8 szwadronów

Szwadron ciężkiej kawalerii = 3 figurki we wszystkich okresach.

Szwadron lekkiej kawalerii i huzarów = 4 figurki we wszystkich okresach.

Wartości punktowe klasa C

Kirasjerzy - (13 punktów)

Dragoni - (13 punktów) – liczyć jako ciężką jazdę.

Ułani (bez karabinków) - 10 punktów)

Huzarzy i lekkokonni (szwoleżerowie) - (10 punktów)

Kirasjerów nie można dzielić na szwadrony, resztę można.

### ARTYLERIA

Baterie piesze klasa B	=	8 x armata 3-funtowa z przodkami po 4 konie.
	=	8 x armata 6-funtowa z przodkami po 6 koni.
	=	8 x armata 12-funtowa z przodkami po 8 koni.
	=	4 x armata 6-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.
	=	4 x armata 12-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 8 koni.
Baterie konne klasa B	=	6 x armata 3-funtowa z przodkami po 4 konie.
	=	6 x armata 6-funtowa z przodkami po 6 koni.
Oddziały raketowe klasa B	=	6 x wyrzutnia, zaprzęgi i wozy z raketami po 6 koni.

\* traktuj jak baterie konne.

### WIELKA BRYTANIA

#### PIECHOTA

Gwardia, klasa A (10 punktów)

Brygada = 2 bataliony

Batalion = 8 kompanii centralnych po 2 figurki.

1 kompania grenadierów – 2 figurki.

1 kompania lekka (13 punktów) – 2 figurki (uzbrojone w sztucery).

Kompanie lekkie i grenadierskie można wydzielić, lekkie kompanie mogą działać w szyku rozproszonym.

Piechota liniowa, klasa B (8 punktów)

Brygada = 3 bataliony (czasami 4 bataliony)

Batalion = 8 kompanii centralnych po 2 figurki..

1 kompania grenadierów (klasa A – 12 punktów). – 2 figurki.

1 kompania lekka (10 punktów). – 2 figurki.

Kompanie lekkie i grenadierskie można wydzielić, lekkie kompanie mogą działać w szyku rozproszonym.

Piechota lekka, klasa B (10 punktów)

Batalion = 8 kompanii centralnych po 2 figurki.

1 kompania grenadierów (12 punktów) – 2 figurki (klasa A).

1 kompania lekka – 2 figurki.

Można dzielić na kompanie. Całość może działać w szyku rozproszonym.

Strzelcy, klasa A (13 punktów) – uzbrojeni w sztucery.

Batalion = 10 kompanii po 2 figurki.

Można dzielić na kompanie.

#### KAWALERIA

Regiment = 2-6 szwadronów (zwykle 4, w formacjach gwardyjskich przeważnie tylko 2)  
Szwadron = 2 oddziały (woryginalie „troops”)  
Oddział = 2 figurki.  
Wartości punktowe:

Ciężka gwardii, klasa A	16
Ciężka, klasa C	12
Lekka, klasa C	10

Ciężka kawaleria – ciężcy dragoni.

Lekka kawaleria – lekcy dragoni i huzarzy.

Ciężkiej kawalerii nie można dzielić na szwadrony, lekką można. Cała kawaleria może manewrować pododdziałami. Lekka kawaleria może być uzbrojona w gwintowane karabinki (11 punktów).

#### ARTYLERIA

Baterie piesze klasa B = 6 x armata 9-funtowa z przodkami po 6 koni.  
= 6 x armata 6-funtowa z przodkami po 6 koni.  
= 5 x armata 9-funtowa + 1 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.  
= 5 x armata 6-funtowa + 1 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.  
Baterie konne, klasa A = 6 x armata 6-funtowa z przodkami po 6 koni.  
= 5 x armata 6-funtowa + 1 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.

\* wg źródeł była jedna bateria konna łożona z armat 9 funtowych.

Bateria raketowa, klasa A = 6 x wyrzutnia raketowa, zaprzęgi i wozy z raketami po 6 koni. Traktuj jak baterie konną.

FRANCJA po 1805r.

#### PIECHOTA

Gwardia, klasa A (10 punktów) -

Regiment = 2 bataliony  
Batalion = 8 kompanii po 3 figurki.  
Nie można dzielić na kompanie.

Oddziały lekkie gwardii, klasa A (12 punktów) -

Można dzielić na kompanie.

Piechota liniowa po 1804r

Regiment = 2 – 3 bataliony  
Batalion = 8 kompanii fizylierów, klasa C (6punktów)  
1 kompania grenadierów, klasa B (8punktów)  
1 kompania wołtyżerów, klasa C (8punktów)  
Kompania = 2 figurki.

Kompanie grenadierów i wołtyżerów można wydzielić, wołtyżerowie mogą działać w szyku rozproszonym. Kompanie grenaderskie można połączyć razem, co można też zrobić z kompaniami wołtyżerskimi.

Piechota lekka po 1804r.

Regiment = 2 – 3 bataliony  
Batalion = 8 kompanii wołtyżerów, klasa C (8 punktów)  
= 1 kompania karabinierów, klasa B (10 punktów)  
= 1 kompania tyralierów, klasa C (8 punktów).  
Kompania = 2 figurki.  
Batalion można dzielić na kompanie.

Piechota liniowa po 1808r.

Regiment = 3 - 4 bataliony ( w kampanii rosyjskiej 1812r. regiment mógł liczyć nawet 5 batalionów).  
Batalion = 4 kompanie fizylierów, klasa C (6punktów)  
1 kompania grenadierów, klasa B (8punktów)  
1 kompania wołtyżerów, klasa C (8punktów)

Kompania = 3 figurki.

Kompanie grenadierów i wołtyżerów można wydzielić, wołtyżerowie mogą działać w szyku rozproszonym. Kompanie grenaderskie można połączyć razem, co można też zrobić z kompaniami wołtyżerskimi.

Piechota lekka po 1808r.

Regiment = 3 – 4 bataliony

## - Wojny Napoleońskie -

---

Batalion	=	4 kompanie wołyżerów, klasa C (8 punktów)
	=	1 kompania karabinierów, klasa B (10 punktów)
	=	1 kompania tyralierów, klasa C (8 punktów).
Kompania	=	3 figurki.

Batalion można dzielić na kompanie.

### KAWALERIA

Regiment	=	2-10 szwadronów (zwykle 4)
Szwadron	=	2 kompanie
Kompania	=	3 figurki.

Wartości punktowe	Gwardia (klasa A)	Kawaleria liniowa (klasa C)
Kirasjerzy	17	13
Ciężka	16	-
Dragoni	17	13
Lansjerzy	15	11
Lansjerzy (bez kbk.)	-	10
Lekka (z kbk.)	14	10

Kirasjerów, kawalerii ciężkiej oraz dragonów nie można dzielić na szwadrony, resztę można. Cała kawaleria może manewrować kompaniami. Niektóre regimenty liniowe (kawalerii lekkiej i dragonów) mają kompanie wyborcze: są one klasy B (+2 punkty na każdą figurkę).

### ARTYLERIA

Gwardia - klasa A.  
Liniowa - klasa B.

Bateria Piesza	=	6 x armata 12-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 8 koni.
	=	6 x armata 8-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.
	=	6 x armata 6-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.

Bateria Konna	=	4 x armata 6-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 6 koni.
	=	4 x armata 4-funtowa + 2 x haubica polowa z przodkami po 4 konie.
	=	6 x armata 4-funtowa z przodkami po 4 konie.

\* Figurka artylerzysty reprezentuje jedną sztukę broni artyleryjskiej, a model armaty wystawia się dla 3 – 4 figurek artylerzystów, np. w baterii pieszej jest 6 armat i 2 haubice polowe – wystawić należy po 2 modele armat i przodków i 8 figurek artylerzystów.

### PRUSY po 1808

#### PIECHOTA

##### Piechota liniowa, klasa C

Regiment	=	2 bataliony muszkietierów (6 punktów)
	=	1 batalion fizylierów (8 punktów)
	=	2 kompanie grenadierów (klasa B, 8 punktów).
Batalion	=	4 kompanie po 5 figurek.

Tylko lekki batalion można dzielić na kompanie. Można wydzielić z regimentu kompanie grenadierów w celu połączenia w zbiorcze bataliony grenadierskie co stanowiło normalną praktykę. W kampanii wiosennej 1813r. kompanie grenadierskie z dwóch regimentów łączono w zbiorczy batalion (4 kompanijny) (klasa B). Podlega on przepisom piechoty liniowej. Nie można go dzielić na kompanie.

Regimenty rezerwowe – organizacja jak regimenty piechoty liniowej (ale bez kompanii grenadierskich). Regimenty rezerwowe mogą być niższego morale (klasa D) lub mieć gorszy poziom wyszkolenia (klasa D). Powinni to ustalić gracze lub autor scenariusza.

##### Landwera, klasa D

Regiment	=	3 bataliony (4 punkty)
Batalion	=	4 kompanie po 5 figurek.

\* w regimentach landwery 3 batalion był teoretycznie formacją lekkiej piechoty (koszt – 6 punktów). W praktyce często 3 batalion nie był szkolony do walki w rozproszeniu. O tym czy jest to batalion lekki czy liniowy powinien zdecydować autor scenariusza lub gracze. Można np. przyjąć, że w regimencie landwery w szyku rozproszonym potrafią walczyć 2 kompanie z jednego z batalionów (wydaje się, iż jest to rozwiązanie optymalne).

##### Strzelcy gwardii, klasa A (13 punktów)

Półbatalion	=	2 kompanie po 5 figurek. Uzbrojeni w sztucery.
-------------	---	--

Można dzielić na kompanie, nie można łączyć ze sobą półbatalionów.

##### Strzelcy, klasa C (9 punktów)

Półbatalion	=	2 kompanie po 5 figurek. Uzbrojeni w sztucery.
-------------	---	--

Można dzielić na kompanie, nie można łączyć ze sobą półbatalionów.

##### Strzelcy – ochotnicy, morale klasa B, wyszkolenie klasa D (8 punktów)

Kompania po 5 figurek. Uzbrojeni w sztucery. Zwykle 2 kompanie tworzyły nieformalny półbatalion przy brygadzie.

\* formacje tworzone wiosną – latem 1813r. składały się głównie z młodzieży mieszczańskiej i studentów. Ekwipowały się na własny koszt. Zwykle tworzone

## - Wojny Napoleońskie -

---

formacje strzelców – ochotników przy regimentach piechoty liniowej. Mieli oni duży zapał do walki, ale byli słabo wyszkoleni. Można dzielić na kompanie, nie można łączyć ze sobą pół batalionów.

Gwardia: ponieważ Prusacy utworzyli liniowe bataliony gwardii przez zmianę nazwy 6 zbiorczych batalionów grenadierskich utworzonych z kompanii grenadierskich regimentów piechoty liniowej nr 1 - 12 pruska gwardia powinna być była klasy B (8 punktów). Oczywiście przepis ten nie dotyczy strzelców gwardii.

Regiment = 3 bataliony.

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

Nie można dzielić na kompanie.

### KAWALERIA

Regiment = 4 szwadrony

Szwadron = 3 figurki .

Wartości punktowe	Gwardia klasa A	Kawaleria liniowa klasa C	Landwera klasa D
Ciężka (bez kbk.)	15	11	-
Lansjerzy (bez kbk.)	14	10	8
Lekka	14	10	-
Lekka (bez kbk.)	9	-	-

Ciężkiej kawalerii nie można dzielić na szwadrony, resztę można.

- dragonów pruskich należy liczyć jako lekką kawalerie.
- Do pułku lekkiej kawalerii często dodawano szwadron ochotników (morale klasa B, wyszkolenie klasa D). Mogą być uzbrojeni w gwintowane karabinki.

### ARTYLERIA

Gwardia – klasa A.

Liniowa – klasa B.

Baterie piesze = 6 x armata 12-funtowa + 2 x haubica połowa z przodkami po 8 koni.  
= 6 x armata 6-funtowa + 2 x haubica połowa z przodkami po 6 koni.  
= 6 x armata 3-funtowa + 2 x haubica połowa z przodkami po 4 konie.\*  
= 8 x haubica połowa z przodkami po 6 koni (tylko 2 takie baterie w całej armii)\*

\* tylko baterie liniowe.

Baterie konne = 6 x armata 6-funtowa + 2 x haubica połowa z przodkami po 6 koni.

### ROSJA

#### PIECHOTA

Gwardia, klasa A (10 punktów)

Regiment = 2 bataliony

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

Nie można dzielić batalionu na kompanie.

Piechota lekka gwardii, klasa B (10 punktów)

Regiment = 2 bataliony

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

\* Rosyjska piechota lekka gwardii była słabo wyszkolona do walki w szyku rozproszonym i z reguły walczyła w szyku zwartym.

Można dzielić na kompanie

Piechota liniowa: po 1803r.

Regiment Grenadierów = 1 batalion grenadierów (klasa B – 8 punktów).

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

2 bataliony fizylierów (klasa C – 6 punktów).

Batalion = 3 kompanie fizylierów po 5 figurek.

= 1 kompania wyborcza

= pluton grenadierów (klasa B - 8 punktów) - 2 figurki.

= pluton jęgrów (klasa C – 8 punktów) - 3 figurki.

Nie można dzielić batalionów na kompanie. Można wydzielić plutony grenadierskie i jegierskie. Jegrzy mogą walczyć w szyku rozproszonym.

Regiment Muszkietierów = 1 batalion grenadierów (klasa B – 8 punktów).

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

2 bataliony muszkietierów (klasa C – 6 punktów).

Batalion = 3 kompanie fizylierów po 5 figurek.

## - Wojny Napoleońskie -

---

= 1 kompania wyborcza = pluton grenadierów (klasa B - 8 punktów) - 2 figurki.  
= pluton jęgrów (klasa C - 8 punktów) - 3 figurki

Nie można dzielić batalionów na kompanie. Można wydzielić plutony grenadierskie i jegierskie. Jegrzy mogą walczyć w szyku rozproszonym.

### Piechota lekka: po 1803r.

Regiment Jęgrów = 3 bataliony (klasa C - 8 punktów).  
= Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

Można dzielić na kompanie.

### Piechota liniowa: po 1811r.

Regiment Grenadierów = 2 bataliony fizylierów (klasa B - 8 punktów).  
= Batalion = 3 kompanie fizylierów po 5 figurek.  
= 1 kompania wyborcza = pluton grenadierów (klasa B - 8 punktów) - 2 figurki.  
= pluton jęgrów (klasa B - 10 punktów) - 3 figurki.

Nie można dzielić batalionów na kompanie. Można wydzielić plutony grenadierskie i jegierskie. Jegrzy mogą walczyć w szyku rozproszonym.

Regiment Muszkietierów = 2 bataliony muszkietierów (klasa C - 6 punktów).  
= Batalion = 3 kompanie fizylierów po 5 figurek.  
= 1 kompania wyborcza = pluton grenadierów (klasa B - 8 punktów) - 2 figurki.  
= pluton jęgrów (klasa C - 8 punktów) - 3 figurki.

Nie można dzielić batalionów na kompanie. Można wydzielić plutony grenadierskie i jegierskie. Jegrzy mogą walczyć w szyku rozproszonym.

Zbiorczy batalion grenadierów = 4 kompanie po 5 figurek (klasa B - 8 punktów).

\* Grenadierzy z batalionów zakładowych pułków liniowych byli łączeni doraźnie w zbiorcze bataliony grenadierskie - formacja charakterystyczna dla kampanii 1812 roku.

### Piechota lekka: po 1811r.

Regiment Jęgrów = 2 bataliony (klasa C - 8 punktów)  
= batalion = 3 kompanie jęgrów po 5 figurek.  
= 1 kompania wyborcza = pluton karabinierów (klasa B - 10 punktów) - 2 figurki.  
= pluton tyralierów (klasa C - 9 punktów) - 3 figurki.

Tyralierzy są uzbrojeni w sztucery. Bataliony można dzielić na kompanie. Można wydzielać plutony karabinierów i tyralierów.

Milicja (klasa D - 4 punkty)

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek.

Opolczenie (klasa D - 3 punkty)

Batalion = 4 kompanie po 5 figurek. (uzbrojeni w piki).

Formacje milicji i opolczenia były formowane na zasadzie terytorialnej w 2 batalionowe pułki.

### KAWALERIA po 1803r.

Kawaleria Ciężka (kirasjerzy i dragoni)

Regiment = 5 szwadronów  
Szwadron = 2 półszwadrony  
Półszwadron = 2 figurki.

Kawaleria Lekka (ułani, huzarzy, jegrzy konni)

Regiment = 10 szwadronów  
Szwadron = 2 półszwadrony  
Półszwadron = 2 figurki.

### KAWALERIA po 1811r.

Kawaleria Ciężka (kirasjerzy i dragoni)

Regiment = 4 szwadrony  
Szwadron = 2 półszwadrony  
Półszwadron = 2 figurki.

Kawaleria Lekka (ułani, huzarzy)

Regiment = 8 szwadronów  
Szwadron = 2 półszwadrony

## - Wojny Napoleońskie -

---

Kozacy: (Nieregulami).	Półszwadron = 2 figurki.
	Pułk = 2 – 10 sotni.
	Sotnia = 3 figurki.
Baszkirzy i Kałmucy: (Nieregulami).	Pułk = 3 – 15 figurek.

Wartości punktowe	Gwardia klasa A	Kawaleria liniowa klasa C
Kirasjerzy (bez kbk.)	16	12
Ciężka	16	12

Nie można dzielić. Mogą manewrować półszwadronami.

Wartości punktowe	Gwardia klasa A	Kawaleria liniowa klasa C	Milicja klasa D
Lansjerzy (bez kbk.)	14	10	8
Lekka (bez kbk.)	13	9	7

Można dzielić na szwadrony i manewrować półszwadronami.

### Kozacy

Można dzielić na sotnie.

Nieregulami uzbrojeni w lance	z karabinkami	klasa D (8p), klasa E (7p)
	bez karabinków	klasa D (7p), klasa E (6p)

### Baszkirzy i Kałmucy

Nie można dzielić

Nieregulami uzbrojeni w łuki i broń do walki wręcz	klasa D (8p), klasa E (7p)
--	----------------------------

- Rosjanie często dzielili pułki lekkiej kawalerii na pół, tworząc doraźnie tzw. „bataliony”
- Kawaleria gwardii nie zawsze była odpowiednio wyszkolona, stąd sugestia aby część pułków była klasy B, np. Ułani Cesarzewicza w kampanii 1805r.

### ARTYLERIA

Bateria Piesza (Liniowa - klasa B)	= 4 x armata 12-funtowa + 4 x armata 6-funtowa + 4 x haubica polowa z przodkami po 8 koni
	= 8 x armata 6-funtowa + 4 x haubica polowa z przodkami po 6 koni

Bateria Konna (Liniowa - klasa B)	= 8 x armata 6-funtowa + 4 x haubica polowa z przodkami po 6 koni
	12 x armata 6-funtowa z przodkami po 6 koni

Bateria Piesza (Gwardia - klasa A)	= 6 x armata 12-funtowa + 6 x armata 6-funtowa + 4 x haubica polowa z przodkami po 8 koni *
	= 12 x armata 6-funtowa + 4 x haubica polowa z przodkami po 6 koni *

Bateria Konna (Gwardia - klasa A)	= 12 x armata 6-funtowa + 4 x haubica polowa z przodkami po 6 koni *
-----------------------------------	--

\* po jednej takiej baterii - skład baterii stanowi domniemanie autora listy.

Bateria Kozacka (klasa C)	= 3 – 6 x armata 3-funtowa z przodkami po 4 konie. (należy traktować ją jak konną).
---------------------------	---

Baterie można dzielić na półbaterie.

DODATEK II TABELE

TABELA 1 – WARTOŚCI PUNKTOWE

Dostępne rodzaje oddziałów wyliczone są poniżej z podaniem ich ceny punktowej.

A)		Wartości punktowe				
Klasa oddziałów	A	B	C	D	E	
Piechota liniowa (muszkiety)	10	8	6	4	-	
Piechota lekka (muszkiety)	12	10	8	6	-	
Lekka kawaleria (szabla i kbk.)	14	12	10	8	-	
Ciężka kawaleria (szabla i kbk.)	16	14	12	10	-	
Piechota nieregularna	8	6	4	3	2	
Kawaleria nieregularna	12	10	8	7	6	
B) Broń (jeżeli inna niż powyżej)						
Dodaj jeden punkt do ceny każdej figurki w każdym z następujących przypadków:						
Sztucer zamiast muszkietu						
Gwintowany karabinek zamiast karabinka						
Muszkiet dragoński zamiast karabinka						
Lanca						
Kiryś lub inny pancerz						
Oddziały nieregularne uzbrojone w broń strzelecką (palną lub łuk) i broń do walki wręcz						
Odejmij po jednym punkcie za każdą figurkę kawalerii regularnej bez broni palnej i lekkiej piechoty o niższym poziomie wyszkolenia						
C) Artyleria:						
i) Uzbrojenie						
armata 3 lub 4-funtowa (lekka)					40	
armata 6-funtowa (średnia)					50	
armata 8 lub 9-funtowa (średnia)					60	
armata 12-funtowa (ciężka)					70	
haubica					60	
armata / haubica oblężnicza					100	
ii) Zaprzęgi, przodki i jaszcz						
zaprzęg 4- konny i przodek lub jaszcz (lekki)					32	
zaprzęg 6- konny i przodek lub jaszcz (średni)					36	
zaprzęg 8- konny i przodek lub jaszcz (ciężki)					40	
zaprzęg oblężniczy z 8 wołów i przodek lub odpowiednik					40	
iii) Obsługa dział						
	Klasa A	Klasa B	Klasa C			
	Regularni	Regularni	Nieregularni			
Piesi kanonierzy	6	4	2			
Konni kanonierzy	10	8	-			
Woźnice	6	4	2			
D) Baterie raketowe:						
i) Wyrzutnia	20					
ii) Obsługa jak w artylerii						
iii) Konie i wozy amunicyjne						
Koń amunicyjny	8					
2 konny wóz amunicyjny	28					
4- konny wóz raketowy	32					
E) Generałowie:						
Głównodowodzący	100					
Inni generałowie	50					



**- Wojny Napoleońskie -**

F)	Punkty dowodzenia:	
	Każda jednostka	10
	Każdy oddział wydzielony	5

**Uwaga:**

- a) Wartości punktowe figurek kawalerzystów zawierają w sobie ceny koni po 4 punkty każdy. Wartości punktowe zaprzęgów artylerii i raketowych nie zawierają w sobie ceny woźniców, lecz zawierają ceny koni lub wołów po 2 punkty każdy. Wartości punktowe konnych artylerzystów zawierają w sobie ceny punktowe koni po 2 punkty każdy.
- b) Spieszeni dragoni bez koni liczą się jak lekka piechota.
- c) Kompanie lekkiej piechoty batalionów liniowych liczą się jak lekka piechota.
- d) Lansjerzy liczą się jak lekka kawaleria.
- e) Dragoni liczą się jak ciężka kawaleria.
- f) Punkty dowodzenia za oddział wydzielony są dodatkowe w stosunku do punktów dowodzenia za jednostkę np. regiment lekkiej kawalerii wystawiony jako cztery wydzielone szwadrony płaci 25 punktów dowodzenia tzn. 3 oddziały wydzielone i jeden szwadron jako jednostka macierzysta.

**TABELA 2 – ROZMIARY PODSTAWEK**

Wszystkie figurki powinny być umieszczone na podstawkach o następujących rozmiarach minimalnych na każdą figurkę.

	Szerokość		Głębokość	
	12/15	20/25	12/15	20/25
	mm	mm	mm	mm
Piesze figurki w szyku rozproszonym	15	30	15	30
Inne piesze figurki	7.5	15	10	20
Konne figurki w szyku rozproszonym	20	40	20	40
Inne konne figurki	10	20	20	40
4- konny zaprzęg artyleryjski	30	60	60	120
6- konny zaprzęg artyleryjski	30	60	80	160
zaprzęg z 8 koni / wołów	30	60	100	200
Rozmieszczone działo lub wyrzutnia	30	60	40	80

**Uwaga:**

- i) Narysuj linie od dwóch przednich narożników podstawki działa (wyrzutni) do środka tylnego brzegu tej podstawki. Zawarty pomiędzy nimi kąt jest polem ostrzału.
- ii) Podane rozmiary podstawek są minimalne, można używać większych rozmiarów podstawek bez większych trudności. Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku pieszych harcowników. Zredukowaliśmy minimalny rozmiar podstawki tak aby przepisy te były jak najbardziej zgodne z innymi, jednakże zalecamy używanie podstawek 20mm x 20mm dla figurek 15mm i 40mm x 40mm dla figurek 25mm; gracze używający mniejszych podstawek stwierdzają że w wyniku tego ich harcownicy ponoszą większe straty (patrz tabela 9C, na stronie 52 i 10B, na stronie 54).

**TABELA 3 – ODLEGŁOŚCI RUCHU**

Maksymalna odległość w centymetrach jaką figurka może przebyć w otwartym terenie w każdym ruchu wynosi:

	Normalny	Szarża	Podwójny
Piechota w kolumnie i oddziały nieregularne w szyku zwartym	15	20	25
Piechota w linii	10	15	20
Piechota w czworoboku	5	-	-
Piechota, ruch do tyłu	5	-	-
Piesi harcownicy	20	25	30
Ciężka kawaleria	30	40	50
Lekka kawaleria i kawaleria nieregularna	40	50	60

**Uwaga:** Lekka piechota w linii lub kolumnie dodaje 2cm do swojego ruchu z wyjątkiem przypadku gdy wykonuje ruch do tyłu.

**- Wojny Napoleońskie -**

	Normalny	Podwójny
Artyleria polowa - lekka i średnia	15	25
ciężka	10	15
Konna artyleria - lekka	30	45
średnia	25	40
Artyleria oblężnicza	6	-
Lekka i średnia artyleria rozmieśczone i strzelająca	2	-
Lekka i średnia artyleria rozmieśczone i nie strzelająca	5	-
Ciężka artyleria rozmieśczone, ale nie strzelająca	2	-
Bateria raketowa - piesza	15	25
konna	30	45
Oddziały uciekające - piesze	35	-
konne	65	-

**Uwaga:** Pojedynczy pododdział piechoty w linii porusza się z prędkością kolumny gdy jest oddzielony od swojej jednostki, z wyjątkiem przypadku gdy porusza się do tyłu.

**TABELA 4 – SZYBKOŚĆ RUCHU W TRUDNYM TERENIE**

Teren	Zaprzęgi	Harcownicy	Inni
Zarośla lub pole uprawne	3/4	Normalny	3/4
Łagodne wzgórza pod górę	3/4	3/4	3/4
Strome wzgórza pod górę	1/2	1/2	1/2
Strome wzgórza w dół lub w poprzek	3/4	3/4	3/4
Brody, teren błotnisty	3/4	3/4	3/4
Rzeka możliwa do sforsowania	Zabronione	3/4	1/2
Rzadki las, sad	1/2	Normalny	3/4
Gęsty las	Zabronione	3/4	1/2
Bagna	Zabronione	1/2	Zabronione

**TABELA 5 – STRATA RUCHU PRZY POKONYWANIU PRZESZKÓD**

Czas przekraczania w ruchach

Fosa, rów, strumień	1/4
Żywopłot - harcownicy	1/4
zaprzęgi artyleryjskie	2
inni: pierwszy szereg	1/2
kolejne szeregi	1/4 na każdy szereg
ściana lub płot - piesi harcownicy	1/4
inna piechota	1/4 na każdy szereg
zaprzęgi i oddziały konne	Zabronione

**TABELA 6 – ZMIANY SZYKU**

<u>Z</u>		<u>W</u>	<u>Ruch</u>
Regularna piechota			
Kolumna kompanii	Kolumna dywizjonów	lub odwrotnie	1/2
Kolumna kompanii	Linia do przodu	lub odwrotnie	1.5
Zwarta kolumna kompanii	Czworobok	lub odwrotnie	1
Otwarta kolumna kompanii	Linia na flankę (Brytyjczycy)	lub odwrotnie	1/2
Otwarta kolumna kompanii	Linia na flankę (inni)	lub odwrotnie	3/4
Otwarta kolumna kompanii	Czworobok	lub odwrotnie	3/4
Zwarta kolumna dywizjonów	Linia do przodu	lub odwrotnie	1
Zwarta kolumna dywizjonów	Czworobok	lub odwrotnie	3/4
Otwarta kolumna dywizjonów	Czworobok	lub odwrotnie	1/2
Linia	Czworobok	lub odwrotnie	1.5
Linia	Szyk rozproszony	lub odwrotnie	1/2
Pojedyncza linia	Kolumna marszowa na flankę	lub odwrotnie	1/4°

Regularna kawaleria

Zwarta kolumna szwadronów	Pojedyncza linia	lub odwrotnie	1/2*
Zwarta kolumna szwadronów	Podwójna linia	lub odwrotnie	1/4*
Otwarta kolumna szwadronów	Podwójna linia	lub odwrotnie	1/4*
Otwarta kolumna szwadronów	Pojedyncza linia na flankę	lub odwrotnie	1/4
Linia	Kolumna marszowa na flankę	lub odwrotnie	1/4°
Szyk zwarty	Szyk rozproszony	lub odwrotnie	1/2

Jednostki nieregularne i tubylcze poszerzają lub zmniejszają swój front z szybkością 2 figurek na 1/4 ruchu.

**Uwaga:** \* może być wykonywane podczas ruchu naprzód;  
 ° zmiana z linii w kolumnę marszową lub odwrotnie może być wykonana tylko przez obrót na flankę.

TABELA 7 – ZWROTY

Oddziały w szyku zwartym	:	Regulami 1/4 ruchu w prawo, w lewo, do tyłu; oddziały nieregularne 1/2 ruchu.
Oddziały w szyku rozproszonym	:	Nic nie zabiera.
Oddziały uciekające	:	Nic nie zabiera.
Obsługi artylerii lub raketowe	:	W tył zwrot 1/2 ruchu wszyscy z wyjątkiem artylerii oblężniczej (tzn. obrót podstawki działa lub wyrzutni o 180°). Wszystkie inne zwroty muszą być wykonywane przez obrót baterii jako całości (patrz 12.4b, na stronie 13 i tabela 3, na stronie 49, szybkości ruchu rozmieszczonej artylerii).

TABELA 8 – DEZORGANIZACJA

A) W wyniku ruchu

SZYK ZWARTY/ARTYLERIA HARCOWNICY

	Normalny	Szarża Podwójny	Normalny	Szarża Podwójny
Zarośla, rzadki las, sad, bród, teren błotnisty, pole uprawne	1	2	0	1
Strome wzgórze, gęsty las	2	4	1	2
Bagno	-	-	2	-
Przeszkoda liniowa, część rzeki możliwa do sforsowania (z wyjątkiem gdy odnosi się do tego przypadku)				
D lub E)	2	4	1	2
Wchodzenie lub wychodzenie z budynku	1	2	0	1
Podwójny ruch po poprzednim podwójnym ruchu	-	2	-	1
Szarża po poprzednim podwójnym ruchu lub szarży	-	2	-	1
Zakończenie szarży bez uzyskania kontaktu, <i>lub unik</i>	-	2	-	1

B) Od ostrzału

	WSPÓLCZYNNIK
Każde 10% strat poniesionych w jednym ruchu	1
Poniesienie co najmniej jednej straty na figurkę w jednym ruchu:	
Oddziały konne od ostrzału granatami	1
Oddziały piesze od ostrzału raketami	2
Oddziały konne od ostrzału raketami	4
Dowolne oddziały zmieniające szyk	1

**- Wojny Napoleońskie -**

C)	Podczas kontaktu (wchodzi w życie przed określeniem wyniku uderzenia)	
		WSPÓLCZYNNIK
	Dowolne oddziały, które weszły w kontakt lub wszedł z nimi w kontakt przeciwnik gdy wykonywały podwójny ruch	3
	Oddziały piesze przyjmujące szarżę kawalerii w ruchu	2+
	Oddziały, z którymi przeciwnik wszedł w kontakt gdy zmieniały szyk lub wykonywały zwrot	4*
	Oddziały, z którymi przeciwnik wszedł w kontakt gdy leżały	4*
	Otrzymują skuteczny atak z flanki	4*
	Otrzymują skuteczny atak z tyłu	6*
	* wzajemnie się wykluczają	
D)	Po kontakcie (wchodzi w życie przed walką wręcz)	
		WSPÓLCZYNNIK
	Przekraczają bronią przeszkodę na koniec szarży	1
	Linia lub czworobok szarżowana przez kolumnę z impetem	2
	Przełamanie szyku	4
E)	W walce wręcz (wchodzi w życie podczas walki wręcz)	
		WSPÓLCZYNNIK
	Lansjerzy w drugiej i dalszych kolejkach walki wręcz	1
	Przekraczają bronią przeszkodę (wyjątek jak w D powyżej .)	1
F)	Po walce wręcz	
		WSPÓLCZYNNIK
	Natychmiast po zakończeniu walki wręcz	2
G)	W odwrocie, ucieczce i pogoni	
		WSPÓLCZYNNIK
	Oddziały w odwrocie	1 na ruch
	Oddziały uciekające	2 na ruch
	Oddziały goniące	1 na ruch
H)	Podczas wymieszania	
		WSPÓLCZYNNIKI
	Jeżeli biorą udział oddziały w szyku rozproszonym, lub rozmieszczona artyleria	2
	Biorą udział tylko oddziały w szyku zwartym	4
	Z oddziałami uciekającymi (uciekający nie tracą)	tyle ile miał uciekający

**TABELA 9 – OSTRZAŁ BRONI RĘCZNEJ I ŁUKÓW**

A)	Zasięg									
			Zasięg w centymetrach							
		0 -	2 -	6 -	10 -	14 -	18 -	24 -	30 -	36
	Sztucer		24	24	24	24	23	22	18	17
	Muszkiet		27	26	24	22	20	17		
	Muszkiet dragoński		27	26	24	21	18			
	Karabinek gwintowany		24	24	23	21				
	Karabinek		26	25	22					
	Łuk		25	24	23	21	18	14		

**Uwaga:**

- i) Nie można strzelać w harcowników jeżeli współczynnik ten jest mniejszy niż 20, chyba że z innych harcowników.
- ii) Dodaj 1 do wszystkich współczynników jeżeli używasz alternatywnego systemu strat (patrz 20.7, na stronie 29).
- iii) Zasięgi podane w tabeli obejmują włącznie górną granicę każdego przedziału.

B) Własne oddziały

Pierwsza salwa z broni palnej (nie dotyczy harcowników)	+2
Harcownicy*	+1
Brytyjska piechota (włącznie z lekką piechotą inną niż strzelcy)	+2
Klasa A	+1
Klasa D	-1
Klasa E	-2
Każda ćwiartka ruchu, w której uzbrojone w łuki figurki są niezdolne do strzału	-2
Łuki strzelające do celu w ukryciu	-2
Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1
Strzelanie z siodła	-2
Artylerzyści strzelają z muszkietów	-4
Strzelanie podczas deszczu (poza strzelającymi z budynku)	-6
Jeden strzał z muszkietu lub karabinka	-4

\* Nie dotyczy Brytyjskiej lekkiej piechoty innej niż strzelcy.

C) Cel (Szyk i ukrycie itp.)

	BRAK	MIĘKKIE	TWARDE
Szyk zwarty 5 lub więcej szeregów*	+2	-1	-4
Szyk zwarty 3 lub 4 szeregi*	+1	-2	-5
Czworobok*	+2	-1	-4
Inne oddziały w szyku zwartym*	0	-3	-6
Zaprzodkowane działa	+5	+4	+2
Rozmieszczone działa	-2	-5	-8
Harcownicy i oddziały w budynkach	-6	-8	-10
Poruszyli się więcej niż 12cm podczas ruchu (włącznie ze wszystkimi szarżującymi oddziałami piechoty, chyba że szarżą na strzelających)			-1
Poruszyli się więcej niż 25cm podczas ruchu (włącznie ze wszystkimi szarżującymi oddziałami kawalerii, chyba że szarżą na strzelających)			-2
Leżący			-6
Harcownicy na mniejszych podstawkach (tzn. mniej niż kwadrat 20mm dla figurek 15mm lub mniej niż kwadrat 40mm dla figurek 25mm - patrz tabela 2, na stronie 49)			+2

\* Nie dotyczy oddziałów w budynkach.

D) Współczynnik losowy: rzuć jedną zwykłą kostką dla wszystkich strzelających figurek w tej samej jednostce (pomiń jeżeli używasz alternatywnego systemu strat - patrz 20.7, na stronie 29).

Wynik	Współczynnik
1 lub 2	0
3 lub 4	+1
5 lub 6	+2

**- Wojny Napoleońskie -**

**TABELA 10 - OSTRZAŁ ARTYLERYJSKI I RAKIETOWY**

A)	Zasięgi	Zasięgi w centymetrach									
		0	10	20	30	40	50	60	80	100	120
Kartacz	12- funtówka		32	31	29	26	23	-	-	-	-
	8/9- funtówka		31	30	28	25	-	-	-	-	-
	6- funtówka		30	29	27	-	-	-	-	-	-
	3/4- funtówka		29	28	26	-	-	-	-	-	-
	haubica		34	33	-	-	-	-	-	-	-
Kula	artyleria oblężnicza		18	18	18	18	18	18	18	17	16
	12- funtówka		18	18	18	18	18	18	17	16	15
	8/9- funtówka		18	18	18	18	18	18	17	15	-
	6- funtówka		17	17	17	17	17	17	16	14	-
	3/4- funtówka		17	17	17	17	17	17	15	-	-
Granat	haubica		-	-	-	17	17	17	15	-	-
	haubica oblężnicza		-	-	-	19	18	18	17	16	-
Szrapnel	artyleria oblężnicza		-	-	-	19	19	19	19	18	17
	9 funtówka		-	-	-	18	18	18	18	17	-
	6- funtówka		-	-	-	17	17	17	17	16	-
	3- funtówka		-	-	-	17	17	17	16	-	-
	haubica		-	-	-	18	18	18	17	-	-
Rakiety (granat / szrapnel / pocisk zapalający)		12	12	12	12	12	12	11	9	-	

**UWAGA:** Zasięgi podane w tabeli obejmują włącznie górną granicę każdego przedziału.

**B) Szyk celu (nie dotyczy celów w budynkach)**

Brytyjska piechota w linii	-1
Szyk zwarty, 7 lub więcej szeregów głębokości wzdłuż linii strzału przy strzale kartaczem, granatem lub szrapnelem.	+3
Szyk zwarty, 5 lub 6 szeregów głębokości wzdłuż linii strzału przy strzale kartaczem, granatem lub szrapnelem.	+2
Szyk zwarty, 3 lub 4 szeregów głębokości wzdłuż linii strzału przy strzale kartaczem, granatem lub szrapnelem.	+1
Zaprzodkowana artyleria przy strzale kartaczem, szrapnelem lub granatem	+5
Konni (z wyjątkiem zaprzodkowanej artylerii).	-1
Rozmieszczone obsługi dział.	-2
Szyk rozproszony.	-6
Harcownicy na mniejszych podstawkach (tzn. mniej niż kwadrat 20mm dla figurek 15mm lub mniej niż kwadrat 40mm dla figurek 25mm - patrz tabela 2, na stronie 49)	+2

Kula przeciwko celom w szyku zwartym o głębokości większej niż jeden szereg (nie bierze się pod uwagę przy strzale ze stromego wzgórza lub podczas deszczu lub jeżeli cel jest w rzece, błocie lub bagnie).

Głębokość celu	2 szeregi	3 szeregi	4 szeregi	5 szeregów	zaprzodkowana artyleria
12- funtówka /art. obl.	+4	+7	+9	+10	+10
8/9- funtówka	+4	+6	+7	+8	+9
6- funtówka	+3	+5	+6	+6	+8
3/4- funtówka	+3	+4	+4	+4	+7

**Uwaga:** Czworobok w powyższym liczy się jako 4 szeregi, a masa jako 7 szeregów.

C) Ruch celu

Poruszyli się więcej niż 12cm podczas ruchu (włącznie ze wszystkimi szarżującymi oddziałami piechoty, chyba że szarżują na strzelające działo)	-1
Poruszyli się więcej niż 25cm podczas ruchu (włącznie ze wszystkimi szarżującymi oddziałami kawalerii, chyba że szarżują na strzelające działo)	-2
Poruszyli się więcej niż 25cm podczas ruchu jeżeli strzela artyleria oblężnicza (liczy się w dodatku do powyższego)	-2

D) Ukrycie celu

Kula przeciwko leżącym oddziałom (nie liczy się w budynkach).	-6
---	----

<u>Ukrycie</u>	<u>Budynek</u>	<u>Twarde</u>	<u>Miękkie</u>
Artyleria oblężnicza, kula	-2	-1	0
12- funtówka , kula	-3	-2	-1
8/9- funtówka , kula	-6	-4	-2
6- funtówka , kula	-8	-6	-3
3/4- funtówka , kula	-9	-8	-4
Granat	-6	-4	-2
Szrapnel, kartacz	-10	-8	-4

E) Wpływ strzału

Jeden strzał kartaczem.	-4
Pierwszy strzał w nowy cel kulą, granatem lub szrapnelem; lub po odprzodkowaniu.	-2
Ogień dział baterii podzielony pomiędzy dwa lub więcej celów.	-2

F) Dezorganizacja

Za każdy współczynnik dezorganizacji (maks. -6)	-1
---	----

G) Klasa strzelających oddziałów

Klasa A	+1
Klasa C	-1

H) Pogoda

Strzelają podczas deszczu: kula, szrapnel lub kartacz	-2
Strzelają podczas deszczu: granat	-4
Strzelają podczas deszczu: rakietą	-6

I) Współczynnik losowy (pomiń jeżeli używasz alternatywnego systemu strat - patrz 20.7, na stronie 29 - użyj J poniżej).

- i) Haubica strzelająca granatem lub szrapnelem - wartość z normalnej kostki.
- ii) Rakietą - suma wartości z dwóch kostek.
- iii) W każdym inny przypadku - rzuć jedną zwykłą kostką

Wynik	Współczynnik
1 lub 2	0
3 lub 4	+1
5 lub 6	+2

J) Używając alternatywnego systemu strat.

Haubica strzelająca granatem lub szrapnelem	+3
Rakietą	+6
W każdym inny przypadku	+1

**TABELA 11 – WALKA WRĘCZ**

Wszystkie piezse oddziały mają współczynnik podstawowy 20; regularna lekka kawaleria, lansjerzy i nieregularna kawaleria 21; regularna ciężka kawaleria 22 (dodaj 3 do każdego współczynnika podstawowego jeżeli używasz alternatywnego systemu strat - patrz 20.7, na stronie 29); dodaj następujące współczynniki:

**A) Typy jednostek i uzbrojenie**

Piechota nieregularna z bronią do walki wręcz w pierwszej kolejce walki wręcz	+1
Pieszce oddziały z naładowanymi muszkietami w pierwszej kolejce walki wręcz	+1
Każdy dodatkowy szereg przy przelamywaniu przeciwnika	+1
Klasa A	+2
Klasa B	+1
Klasa D	-1
Klasa E	-2
Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. -6)	-1
Walczą z kawalerią w pancierzach	-1
Oddziały nieregularne bez broni do walki wręcz	-2
Artyleria	-4
Brytyjska piechota w linii, czworoboku (nie w podwójnym czworoboku) lub otwartej kolumnie	-1

**B) Teren**

Wyżej od przeciwnika lub szarżowali w dół w tym ruchu	+1
Kawaleria walcząca w lesie lub sadzie	-2
Atakują przeciwnika za twardą przeszkodą	-2
Atakują broniony budynek	-2
Atakują przeciwnika za miękką przeszkodą	-1

**C) Impet i pościg.**

Pościg: piechota	+1
Pościg: kawaleria	+2
Impet: linia piechoty, otwarta kolumna lub zwarta kolumna dywizjonów	+1
Impet: piechota w zwartej kolumnie kompanii	+2
Impet: piechota nieregularna z bronią do walki wręcz	+2
Impet: lekka kawaleria lub nieregularna kawaleria z bronią do walki wręcz	+3
Impet: ciężka kawaleria i lansjerzy	+4

**D) Współczynnik losowy (pomiń gdy używasz alternatywnego systemu strat - patrz 20.7, na stronie 29).**

Wartość wyrzucona na kostce:  
Przeciętnej dla regularnych; zwykłej dla nieregularnych.

**TABELA 12 – WYNIKI UDERZENIA SZARŻY**

**A) Współczynniki**

Dezorganizacja obrońcy, minus dezorganizacja szarżującego (tabele 8A do C włącznie), plus następujące współczynniki:

Każde oddziały w szyku zwartym szarżujące na harcowników (mogą zostać jeżeli są za przeszkodą)	+6
Ciężka kawaleria szarżująca na piezse oddziały	+5
Lansjerzy szarżujący na piezse oddziały	+4
Kawaleria lekka lub nieregularna szarżująca na piezse oddziały	+3
Zwarta kolumna szarżująca na linię, pieszych harcowników lub rozmieszczone obsługi dział	+2
Ciężka kawaleria szarżująca na lekką kawalerie	+1
Kawaleria szarżująca na czworobok	-8
Kawaleria szarżująca na podwójny czworobok	-10
Kawaleria szarżująca w lesie lub sadzie	-4
Szarża na bronioną przeszkodę	-4
Szarża pod górę	-1
Szarża w dół	+1



**- Wojny Napoleońskie -**

B) Wynik

Punkty szarżującego	Pozycja obrońcy		Za przeszkodą
	W otwartym polu	W lesie	
+4 lub więcej	Przełamują szyk obrońcy. Liczyć impet.	Liczyć impet	Przechodzą przeszkodę z impetem.
-1 do +3	Liczyć impet	Liczyć impet	Przechodzą przeszkodę bez impetu.
-2 lub mniej	Bez impetu	Bez impetu	Bez impetu. Nie przekroczą przeszkody.

**TABELA 13 – WSPÓŁCZYNNIKI REAKCJI DLA SZARŻY, WALKI WRĘCZ, MORALE I ZBIERANIA.**

A) Współczynniki dla testu reakcji na szarżę.

Rzuć dwie kostki dla każdej strony: regularni używają przeciętne, nieregularni zwykłe.

Odejmij wynik obrońcy od wyniku szarżującego.

Dodaj co następuje do tego wyniku.

	Szarżujący	Obrońca
Generał w odległości do 5 cm	+2	-2
Generał w innym przypadku w odległości do 50 cm	+1	-1
Klasa A +	+4	-4
Klasa B +	+2	-2
Klasa D +	-2	+2
Klasa E +	-4	+4
Podgrupa zawiera pododdział wyższej klasy	+1	-1
Wyżej od przeciwnika	+1	-1
Jednostka mniej liczna niż połowa liczebności przeciwnika w szarży	-2	+2
Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1	+1
Każde 5% strat	-1	+1
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25 cm (maks. 4 jednostki)	+1	-1
Każda własna jednostka odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25	-1	+1
Każda własna jednostka w odwrocie odległości do 25	-2	+2
Każda własna jednostka uciekająca, zniszczona lub poddana w odległości do 25	-3	+3
Obrońca w miękkim ukryciu	-1	
Obrońca w twardym ukryciu	-2	
Linia szarżuje czworobok	+1	
Zwarta kolumna szarżuje linie	+2	
Zwarta kolumna szarżuje czworobok	+3	
Kawaleria szarżuje kolumnę	+2	
Kawaleria szarżuje linię	+3	
Kawaleria szarżuje czworobok	-2	
Kawaleria szarżuje podwójny czworobok	-3	
Lekka kawaleria szarżuje ciężką	-1	
Szarża na flankę przeciwnika lub na przeciwnika który zmienia szyk *	+4	
Szarża na tył przeciwnika *	+6	

**Uwaga:**

- \* wzajemnie się wykluczają.
- + zależy od większości figurek w oddziale.

Wyniki patrz tabela 16A, na stronie 61.

B) Współczynniki dla testów reakcji w walce wręcz:

<u>Każda</u> strata na figurkę zadana w tym ruchu podgrupie z którą walczą (patrz 6.2a iii, na stronie 7)	+1
<u>Każdy</u> współczynnik dezorganizacji podgrupy z którą walczą	+1
Generał w odległości do 5cm	+1
Klasa A	+2
Klasa B	+1
Przeciwnik klasy D	+1
Przeciwnik klasy E	+2
Regularni walczą z oddziałami tubylczymi po pierwszej kolejce walki wręcz	+1
Kawaleria wygrała aktualną kolejkę walki wręcz	+2
Szarżowali, atakowali lub ścigali w aktualnym ruchu	+2
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25 cm (maks. 4 jednostki)	+1
Piechota w czworoboku walczy z kawalerią (jeżeli nie przełamany)	+6
Piechota w podwójnym czworoboku walczy z kawalerią (jeżeli nie przełamany)	+8
Piechota w kolumnie walczy z piechotą w linii lub czworoboku	+1
Piechota w miękkim ukryciu	+1
Piechota w twardym ukryciu	+2
<u>Każda</u> jednostka przeciwnika zmuszona do ucieczki w odległości do 25cm*	+2
<u>Każda</u> poprzednia wygrana kolejka walki wręcz w tej samej walce wręcz	+2

**Uwaga:** Dla współczynników oznaczonych \* licz każdą odpowiadającą warunkom jednostkę widoczną dla którejkolwiek figurki z podgrupy zaangażowanej w walkę wręcz, własną lub przeciwnika.

C) Współczynniki morale

Rzuc trzy kostki: regularni przeciętnie, nieregularni zwykle.

Odejmij następujące:

<u>Każdy</u> współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1	
<u>Każde</u> 5% strat	-1	
Przeciwnik z flanki i jest wstanie na nią szarżować	-2	
Przeciwnik z tyłu i jest wstanie na niego szarżować	-4	
<u>Każda</u> jednostka przeciwnika strzelająca w jednostkę	-1	
Pod ostrzałem kulami*	-1	
Pod ostrzałem granatami lub szrapnelami*	-2	
Pod ostrzałem kartaczami lub raketami*	-3	
Ponoszą straty z boku lub z tyłu	-2	
<u>Każda</u> własna jednostka odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	-1	
<u>Każda</u> własna jednostka w odwrocie w odległości do 25cm	-2	
<u>Każda</u> własna jednostka uciekająca, poddająca się lub zniszczona w odległości do 25cm	-4	
Jednostka w odwrocie.	-2	
General zabity, wzięty do niewoli lub zmuszony do uciezki w odległości do 5cm	-3	
<u>Każda</u> jednostka przeciwnika posuwająca się naprzód w odległości do 25cm	-1	

Dodaj następujące:

General w odległości do 5cm (nie jeżeli ucieka)	+2	
General w innym przypadku w odległości do 50cm	+1	
Jednostka zawiera pododdział wyższej klasy (musi być z jednostką)	+1	
Piechota w zwartej kolumnie	+2	
<u>Każda</u> zabezpieczona flanka.	+1	
<u>Każda</u> wspierająca jednostka w odległości do 25 cm (maks. 4 jednostki)	+1	
W miękkim ukryciu	+2	
W twardym ukryciu jeżeli nie są w budynku	+3	
W budynku		+4
<u>Każda</u> jednostka przeciwnika odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	+1	
<u>Każda</u> jednostka przeciwnika w odwrocie w odległości do 25cm	+2	
<u>Każda</u> jednostka przeciwnika uciekająca, zniszczona lub poddająca się w odległości do 25cm	+4	
W szyku rozproszonym działają jako osłona	+2	
W czworoboku lub podwójnym czworoboku gdy nie ma piechoty i artylerii przeciwnika w odległości do 25cm.	+4	

**Uwaga:** \* wzajemnie się wykluczają i używa się tego tylko wtedy, jeżeli ostrzał ten powoduje co najmniej jedną stratę na figurkę w jednostce lub podgrupie.

Wyniki patrz tabela 16C, na stronie 61.

**- Wojny Napoleońskie -**

D) Współczynniki dla zbierania z ucieczki i pogoni.

Odejmij następujące:

Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1
Każde 5% strat	-1
Każda jednostka przeciwnika z dobrym morale w odległości do 25cm	-1
Każda własna jednostka odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	-1
Każda własna jednostka w odwrocie w odległości do 25cm	-2
Każda własna jednostka uciekająca, poddająca się lub zniszczona w odległości do 25cm	-4

Dodaj następujące:

Generał w odległości do 5cm (nie jeżeli ucieka)	+3
Generał w innym przypadku w odległości do 50cm	+1
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25cm	+1
W miękkim ukryciu	+2
W twardym ukryciu	+3
Najbliższa widoczna jednostka przeciwnika z dobrym morale dalej niż 50cm	+4
Każda jednostka przeciwnika odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	+1
Każda jednostka przeciwnika w odwrocie w odległości do 25cm	+2
Każda jednostka przeciwnika uciekająca, zniszczona lub poddająca się (z wyjątkiem tej za którą wykonują pogoń jeżeli test dotyczy pogoni) w odległości do 25cm	+4

Wyniki patrz tabela 16D (dla ucieczki) lub 16E (dla pogoni), na stronie 61.

UWAGI:

- i) Wszystkie pomiary w powyższych powinny być wykonywane od najbliższej figurki w jednostce testowanej do najbliższej figurki w innej jednostce (chyba że podano inaczej).
- ii) Wszędzie tam gdzie mowa jest o "jednostce" oznacza to jednostkę lub oddział wydzielony (chyba że podano inaczej).
- iii) Tylko widoczne zdarzenia liczą się w reakcjach (patrz 4.6, na stronie 6)
- iv) W tabelach A, C i D "straty" oznaczają straty w figurkach nie w ludziach, ale w tabeli B oznaczają straty w ludziach.

**TABELA 14 – STRATY**

Współczynnik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
0																										1	
1																											1
2																											1
3																											1
4																											1
5																											1
6																											1
7																											1
8																											1
9																											1
10																											1
11																											1
12																											1
13																											1
14																											1
15																											1
16																											1
17																											1
18																											1
19																											1
20																											1
21																											1
22																											1
23																											1
24																											1
25																											1

UWAGA: Brak wartości na danej pozycji oznacza, że nie zadano strat.

TABELA 15 – STRATY PROCENTOWE

	Liczba strat w figurkach																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
2	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
3	30	65	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
4	25	50	75	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
5	20	40	60	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
6	15	30	50	65	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
7	10	25	40	55	70	85	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
8	10	25	35	50	60	75	85	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
9	10	20	30	40	55	65	75	85	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
11	5	15	25	35	45	55	60	70	80	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
12	5	15	25	30	40	50	55	65	75	80	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
13	5	15	20	30	35	45	50	60	65	75	80	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
14	5	10	20	25	35	40	50	55	60	70	75	85	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
15	5	10	20	25	30	40	45	50	60	65	70	80	85	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
16	5	10	15	25	30	35	40	50	55	60	65	75	80	85	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
17	5	10	15	20	25	35	40	45	50	55	65	70	75	80	85	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100
18	5	10	15	20	25	30	35	40	50	55	60	65	70	75	80	85	90	100	100	100	100	100	100	100	100
19	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	90	95	100	100	100	100	100	100	100
20	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100	100
21	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
22	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
23	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
24	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
25	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
26	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
27	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
28	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
29	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
30	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100	100	100
31	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
32	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
33	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
34	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
35	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
36	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
37	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
38	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
40	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
41	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
42	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
43	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
44	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
45	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
46	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
47	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
48	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
49	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100
50	0	0	5	5	10	15	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	100

TABELA 16 – WYNIKI TESTÓW REAKCJI, MORALE I ZBIERANIA

A) Wyniki testu reakcji na szarżę

	SZARŻUJĄCY		OBROŃCA			
	Początkowa	Końcowa	Konny		Pieszy	
			Początkowa	Końcowa	Początkowa	Końcowa
+8 lub więcej	Wykonują szarżę	Uderzają	Załamane	Załamane	Załamane	Załamane
+6 do +7	Wykonują szarżę	Uderzają	Wycofanie do ukrycia podwójnym ruchem	załamane	Czworobok zostaje przeciw kawalerii i strzela na 8cm. Inni załamane	Czworobok zostaje przeciwko kawalerii. Inni załamane.
+4 do +5	Wykonują szarżę	Uderzają	Zostają lub unik	Zostają lub unik	Zostają i strzelają na 8 cm lub unik	Zostają lub unik
-3 do +3	Wykonują szarżę	Uderzają	Zgodnie z deklaracją	Zgodnie z deklaracją	Zgodnie z deklaracją. Strzelają na 5cm jeżeli zostają	Zgodnie z deklaracją
-7 do -4	Odmawiają szarży	Zatrzymanie	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Kontrszarża	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Zgodnie z deklaracją
-8 lub mniej	Wycofanie do ukrycia	Zatrzymanie. Załamane jeżeli są szarżowani lub kontrszarżowani	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Kontrszarża	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Kontrszarża

**Uwaga:** podany czas strzelania dla obrońcy oznacza moment w którym musi on przerwać ogień, a więc może on wystrzelić dwa pociski jeżeli ma dość czasu (patrz 15.3b, na stronie 17).

**- Wojny Napoleońskie -**

---

B) Wyniki testu reakcji w walce wręcz.

Wynik testu	1. Przegrywający	2. Zwycięzca
+4 lub więcej	Załamanie	Pogoń (opcjonalna gdy generał w odległości do 5cm)
0 do +3	Odejście	Pościg (opcjonalny). Czworobok zostaje
-3 do -1	Zostają	Walczą dalej
-7 do -4	Zostają	Odejście
-8 lub mniej	Pościg (nie, jeżeli w budynku lub ukryciu).	Odejście

C) Wyniki testu morale.

Klasa A	Klasa B	Klasa C	Klasa D	Klasa E	
+3 lub więcej	+6 lub więcej	+9 lub więcej	+12 lub więcej	+14 lub więcej	Dobre morale. Wykonują rozkazy.
0 do +2	+3 do +5	+6 do +8	+9 do +11	+11 do +13	Zatrzymanie. W walce wręcz - walczą dalej.
-3 do -1	0 do +2	+3 do +5	+6 do +8	+9 do +10	Wycofanie do ukrycia. W walce wręcz - odejście. W odwrocie - kontynuacja.
-9 do -4	-5 do -1	-1 do +2	+3 do +5	+7 do +8	Odwrót. W walce wręcz odejście.
-10 lub mniej	-6 lub mniej	-2 lub mniej	+2 lub mniej	+6 lub mniej	Odwrót. Załamanie jeżeli pod ostrzałem lub w walce wręcz.

D) Zbieranie z ucieczki.

Klasa A	Klasa B	Klasa C	Klasa D	Klasa E	
-1 lub więcej	0 lub więcej	+1 lub więcej	+2 lub więcej	+3 lub więcej	Zatrzymanie i zebranie.
-8 do -2	-6 do -1	-4 do 0	-2 do +1	0 do +2	Kontynuują ucieczkę.
-9 lub mniej	-7 lub mniej	-5 lub mniej	-3 lub mniej	-1 lub mniej	Rozproszenie, poza możliwością zebrania.

E) Zbieranie z pogoni.

Klasa A	Klasa B	Klasa C	Klasa D	Klasa E	
+3 lub więcej	+6 lub więcej	+9 lub więcej	+12 lub więcej	+14 lub więcej	Zatrzymanie lub kontynuacja pogoni (opcjonalna).
-5 do +2	-2 do +5	+1 do +8	+4 do +11	+4 do +13	Kontynuują pogoń.
-6 lub mniej	-3 lub mniej	0 lub mniej	+3 lub mniej	+3 lub mniej	Zatrzymanie.

## DODATEK III CHARAKTERYSTYKI NARODOWE

### Wstęp

Różnorodność charakterystyk oddziałów ze względu na ich narodowość może być w znacznym stopniu uwzględniona przez uważny dobór ich klasy, tzn. klasy A, B, C, D i E i typu regularni, nieregularni lub oddziały tubylcze, jak zaproponowano w części o organizacji armii (Dodatek I). Niektóre inne podstawowe różnice zawarte są już w przepisach np. ogień Brytyjskiej piechoty jest skuteczniejszy niż innych oddziałów, Brytyjska kawaleria jest mniej zdyscyplinowana a artyleria ma szerszy wybór amunicji, podczas gdy Francuzi są w stanie przyjmować w polu bardziej elastyczne formacje taktyczne niż ich przeciwnicy.

Trudno jest wziąć pod uwagę inne różnice w charakterystykach bojowych oddziałów, nie najmniejszą przeszkodą w tym jest to, że różnice te są niewymierne i opierają się raczej na odczuciach wyniesionych z ówczesnych opisów niż na rzeczywistych danych. Z tej przyczyny są często dyskusyjne i odnoszą się w niektórych przypadkach tylko do krótkiego okresu. Przyznajemy że niektóre z takich charakterystyk są powszechnie znane i z tej przyczyny zdecydowaliśmy się załączyć je w tym Dodatku. Użycie całej tej części jest opcjonalne; możesz nie zgadzać się z całością lub częścią tych zasad, gracze obu stron muszą zatem na zasadzie wzajemnej zgody ustalić przed grą czy będą one używane czy nie. Podobnie organizator zawodów musi określić czy chce aby „narodowe charakterystyki” podane w tym Dodatku były używane podczas zawodów. W każdym przypadku wynikiem decyzji powinno być albo używanie wszystkich poprawek podanych w dodatku, bądź żadnych z nich; nie zaleca się używania wybranej części. W grach towarzyskich możesz oczywiście dokonać tego czego próbowaliśmy w tym dodatku i spróbować określić własne poprawki reprezentujące charakterystyki narodowe.

### Austria

Powszechnie uważa się, że austriacka struktura dowodzenia była mało elastyczna. Najlepiej reprezentuje to powiększenie czasu potrzebnego Austriackiej piechocie na zmianę szyku, zwrot i porządkowanie. Aby to osiągnąć powiększ czas zabierany przez taką czynność o 1/4 dla każdej z podanych w tabelach 6 i 7, chyba że w tabeli podane jest "nic nie zabiera"; podobnie powiększ czas porządkowania Austriackiej piechoty do 1/2 ruchu na współczynnik dezorganizacji (patrz 13.2f, na stronie 15). Jako że czyni to piechotę Austriacką mniej skuteczną, bez zrównoważenia tego w żaden sposób zmniejsz ceny wszystkich pieszych oddziałów Austriackich podane w tabeli 1 o jeden punkt. Dodatkowo Austriacy do roku 1807 używali taktyki linearnej; ich armie z tego okresu nie mogą używać kolumny innej niż kolumna marszowa.

### Brytyjczycy

Patrz główna część przepisów.

### Francuzi

Patrz główna część przepisów.

### Mamelucy

Uważa się, że kawaleria Mameluków wykonywała szczególnie zawzięte i z dużym impetem szarże. Aby to odzwierciedlić dodaj następujące poprawki:

Tabela 11A: Dodaj: Kawaleria Mameluków z impetem. (**Uwaga**, jest to dodatkowe w stosunku do istniejących współczynników.) +1

Tabela 12: Dodaj: Szarżująca kawaleria Mameluków w pierwszej szarży. +2

Tabela 13A: Dodaj do kolumny szarżującego: Szarżująca kawaleria Mameluków w pierwszej szarży. +2

**UWAGA:** Nie odnosi się to do Mameluków w służbie Francuskiej.

### Prusy

Do czasu porażek pod Jeną - Auerstadt, armia Pruska była tak samo mało elastyczna jak Austriacka i również używała taktyki linearnej. Dla armii Pruskiej przed 1807 wprowadź te same poprawki co dla Austriackiej.

### Rosja

Rosyjska piechota ma opinie dobrych oddziałów, którym brakowało co prawda siły uderzenia i pomysłowości, lecz były bardzo trudne do złamania.

Czas potrzebny na zmianę szyku, zwrot i porządkowanie Rosyjskiej piechoty powinien zostać wydłużony jak dla Austriackiej i Pruskiej przed 1807.

Dodatkowo:

- i) Broniąca się Rosyjska piechota przechodząca test reakcji na szarżę będzie liczyć wyniki +6 lub +7 jako +4 do +5, a +8 lub więcej jako +6 lub +7 w tabeli 16A w każdej fazie testu (ich przeciwnik reaguje tak jak wskazuje na to normalny wynik).
- ii) Dodaj nowy współczynnik do tabeli 13B: Rosyjska piechota przegrywa walkę wręcz z piechotą +2.
- iii) Dodaj +2 do wyniku reakcji Rosyjskiej piechoty z reakcją 'wycofanie', 'odwrót' lub 'załamanie' w tabeli 16C; piechota te reaguje zgodnie ze zmodyfikowanym wynikiem, a nie normalnym.

**UWAGA:** Nie zmniejszaj wartości punktowej Rosyjskiej piechoty tak jak Austriackiej.

DODATEK IV            POPRAWKI DO WOJNY KRYMSKIEJ

Przepisy te łatwo zaadaptować do gier wojennych z okresu wojny krymskiej. Formacje bojowe w większości pozostały te same, z Brytyjczykami używającymi taktyki liniowej, podczas gdy na przykład Rosjanie używali głębszego szyku kolumnowego. Broń pozostała też w większości nie zmieniona, głównym wyjątkiem jest wprowadzenie gwintowanego muszkietu używanego masowo przez Brytyjczyków i Francuzów zamiast starego, gładkolufowego, którego wymiana zajęła Rosjanom więcej czasu.

Aby umożliwić używanie gwintowanego muszkietu konieczne są następujące poprawki:

Tabela 1B : Zamiana muszkietu na muszkiet gwintowany +2 punkty na figurkę.

Tabela 9A : Podstawowe współczynniki strzału muszkietu gwintowanego są następujące:

	Zasięg w centymetrach										
	0	2	6	10	14	18	24	30	36	45	60
Muszkiet gwintowany	27	26	25	24	23	22	21	20	18	16	

Inne poprawki nie są konieczne, lecz należy zwracać uwagę na wybór oddziałów aby uzyskać pewność że otrzymano rzeczywistą równowagę sił.

Poprawki te umożliwiają, bez dodatkowych zmian w przepisach, toczenie bitew z powstania w Indiach .



## DODATEK V WIELBŁĄDY I SŁONIE

### Wstęp

Aby toczyć bitwy ze środkowego wschodu lub Indii, co może być życzeniem niektórych graczy, jest czasami konieczne posiadanie przepisów dotyczących wielbłądów i słoń. Zostały one zawarte w dodatku, ponieważ główna część przepisów dla okresu napoleońskiego nie jest dla nich właściwym miejscem.

### Wartości punktowe

- a) Wielbłąd : dodaj jeden punkt do wartości punktowej kawalerii tubylczej tej samej klasy.
- b) Słoń z załogą z czterech figurek : czterokrotna wartość punktowa kawalerii tubylczej tej samej klasy.

### Przelicznik

- a) Wielbłądy jak dla kawalerii.
- b) Słonie liczą się jako cztery zwierzęta (do 12 modeli może tworzyć jedną jednostkę).

### Rozmiary podstawek

- a) Wielbłądy jak dla kawalerii.
- b) Słonie: szerokość 20mm lub 40mm; głębokość 30mm lub 60mm, odpowiednio dla 12/15 i 20/25mm figurek.

### Widoczność

- a) Wielbłądy są traktowane jak kawaleria dla potrzeb widoczności (patrz 4.6h, na stronie 6).
- b) Słonie mogą widzieć ponad i być widziane za oddziałami na tym samym lub niższym poziomie.

### Ruch

- a) Wielbłądy poruszają się we wszystkich przypadkach jak europejska ciężka kawaleria.
- b) Słonie: normalny 24cm, szarża 32cm, podwójny 32cm, ucieczka 40cm.

### Dezorganizacja

- a) Kawaleria walcząca w walce wręcz z wielbłądami otrzymuje współczynnik dezorganizacji 1.
- b) Kawaleria w odległości do 10cm od słoń przeciwnika otrzymuje współczynniki dezorganizacji 2.

### Skuteczność bojowa

- a) Wielbłądy walczą w każdym przypadku jak kawaleria tubylcza tej samej klasy i mają taki sam impet i wpływ na reakcję w walce wręcz.
- b) Słonie walczą jak jedna figurka ciężkiej kawalerii na każdą figurkę załogi i mają taki sam impet i wpływ na reakcję w walce wręcz jak ciężka kawaleria.

### Morale

- a) Wielbłądy i słonie reagują jak kawaleria.
- b) Dodatkowo:
  - i) na słońce pod ostrzałem artyleryjskim lub raketowym działa współczynnik -3 w tabeli 13C.
  - ii) na oddziały przeciwnika w odległości do 25cm od słońce działa współczynnik -2 w tabeli 13C.

### Straty

## - Wojny Napoleońskie -

---

- a) Wielbłądy ponoszą straty jak kawaleria.
- b) Gdy strzela się w słonie:
  - i) Piechota dodaje +6 do swojego współczynnika.
  - ii) Artyleria dodaje +10 do swojego współczynnika.
  - iii) Walka wręcz - normalnie.

Jedna figurka załogi słonia jest zdejmowana za każde 20 'strat' zadanych jednostce słoni. Jeden model słonia jest zdejmowany za każdym razem gdy zostaną zabite cztery figurki załogi.

Obliczaj straty procentowe słoni w oparciu o ilość figurek załogi w jednostce i ilość straconych figurek załogi.

DODATEK VI            POPRAWKI DLA FIGUREK 5 lub 6mm

Skala i rozmiary podstawek

Figurki w tej skali są dostępne zarówno jako grupy figurek, jak też i pojedyncze figurki. Figurki należy umieszczać po 10 na jednej podstawie (z wyjątkiem dział i słoń, które należy umieszczać na podstawkach pojedynczo), a jeżeli figurki dostępne są w grupach należy umieszczać po jednej grupie na podstawie. W każdym przypadku rozmiary podstawek są następujące:

	<u>Szerokość</u>	<u>Głębokość</u>
Piechota w szyku zwartym	30 mm	5 mm
Piesi harcownicy	100 mm	10 mm
Kawaleria	50 mm	10 mm
Działa	15 mm	20 mm
Zaprzęg 4- konny	15 mm	30 mm
Zaprzęg 6- konny	15 mm	40 mm
Zaprzęg 8 konni / wołów	15 mm	50 mm
Słonie	10 mm	15 mm

Każda podstawa piechoty lub kawalerii reprezentuje 200 ludzi, tzn. liczy się jak 10 15 mm figurek; każdy model dział lub przodka reprezentuje dwa rzeczywiste działa lub przodki, każdy kanonier (po 4 na działo) 10 kanonierów, każdy słoń 4 zwierzęta, tak jak dla 15 mm figurek.

Organizacja jednostek

Każda podstawa reprezentuje dwie lub trzy kompanie lub szwadrony; tak więc pułk składa się z odpowiedniej liczby podstawek. Najlepsze efekty uzyskuje się gdy bataliony piechoty w szyku zwartym są reprezentowane przez cztery podstawki, pułki kawalerii mogą być reprezentowane przez dwie, trzy, lub cztery podstawki, odpowiednio do liczebności.

Najmniejszą jednostką taktyczną jest jedna podstawa (dwie lub trzy kompanie, lub szwadrony).

W tej skali konieczne jest wystawianie armii z właściwą organizacją brygadową (patrz punkt 7), aby uzyskać realistyczne rozmieszczenie oddziałów i możliwość wydzielania osłony harcowników itp. (zwróć uwagę na to, że pojedyncze kompanie nie mają tu swojej reprezentacji).

Wartości punktowe

Wartość punktowa każdej podstawki kawalerii lub piechoty jest taka jak pojedynczych figurek w skali 15 mm (podana w Tabeli 1). Wystawiaj artylerię jako kompletne baterie, a wartość punktową takiej baterii wynikającą z Tabeli 1 podziel przez 10, aby zachować równowagę z innymi rodzajami broni (zaokrąglaj do najbliższej wartości całkowitej, tam gdzie jest to konieczne). Podobnie podziel wartości punktowe jednostek słoń przez 10.

Generałowie kosztują 10 punktów, generałowie brygad 5 punktów.

Skala terenu

1 cm = 20 kroków, podziel wszystkie miary podane w przepisach przez 2.

Szyki

Kawaleria może manewrować w liniach szwadronów (pojedyncza podstawa).

Piechota:  podstawek	Linia	jeden szereg podstawek
	Kolumna kompanii / dywizjonów	cztery podstawki jedna za drugą
	Kolumna marszowa	dwie podstawki jedna za drugą i poruszają się w pod kontem 90 stopni do frontu
	Czworobok	każda podstawa tworzy jedną ścianę czworoboku.

Straty

Traktuj każdą podstawkę jako jedną figurkę przy strzelaniu lub walce wręcz i obliczaj straty w normalny sposób. Następnie pomnóż je przez 10, aby ustalić jakie rzeczywiście zadano straty. Podstawa która poniosła straty wynoszące 100 lub więcej (tzn. 5 x 15 mm figurka) nie liczy się w walce wręcz i w strzelaniu, ale pozostaje w grze do czasu aż straty osiągną 200.

Licz każdego kanoniera jako strzelającą figurkę i oblicz straty w normalny sposób (tzn. Nie mnożąc przez 10).

Zdejmij całą podstawkę piechoty lub kawalerii za każdym razem, gdy zostanie poniesione 200 strat.

Zdejmij 1 figurkę kanoniera, lub figurkę z załogi słońia za każdym razem gdy zostało zadane 20 strat (patrz 20.1 e).

Walka wręcz

W walce nie uczestniczą sąsiadujące podstawki. Walczą tylko te podstawki, które są rzeczywiście w kontakcie, oczywiście może być to kontakt z flanki.

Straty procentowe

Straty procentowe oblicza się, w przypadku piechoty lub kawalerii, mnożąc liczbę podstawek przez 10 i traktując każde 20 poniesionych strat jako jedną figurkę a następnie odczytując z Tabeli 15. Straty procentowe artylerii oblicza się w normalny sposób. Tak więc w efekcie straty procentowe oblicza się tak, jakby używano 15 mm figurek (patrz 20.3).

## INDEKS

### A

Artyleria, 4, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 27, 28, 36, 38, 39, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 59, 63  
Artylerzyści, 19, 25, 28, 49  
Atak, 11, 12, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 31, 52

### B

Broniona przeszkoda, 38  
Bród, 15, 17, 21, 51  
Budynek, 4, 6, 13, 16, 20, 21, 26, 27, 29, 31, 32, 37, 39, 51, 53, 56, 59, 62

### C

Czworobok, 9, 15, 27, 33, 38, 39, 49, 52, 56, 57, 58, 59

### D

Dezorganizacja, 8, 12, 14, 15, 18, 23, 24, 28, 30, 34, 35, 39, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 63, 65  
Dragoni, 9, 49  
Dym, 5, 6, 21  
Dystans ataku, 38

### F

Flanka, 22, 23, 38, 40, 52, 59

### G

Generał, 8, 9, 11, 14, 17, 19, 21, 27, 29, 33, 34, 36, 48, 62  
Granat, 15, 16, 54, 55

### H

Harcownicy, 10, 13, 14, 21, 22, 24, 38, 50, 53, 54

### I

Impet, 38, 56

### J

Jeńcy, 37

### K

Kartacz, 15, 20, 55  
Kawaleria, 4, 7, 9, 11, 13, 14, 17, 22, 27, 32, 35, 36, 37, 38, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 61, 63, 65, 66  
Klasa oddziałów, 38, 48  
Kolumna dywizjonów, 50, 56  
Kolumna kompanii, 38, 50  
Kolumna marszowa, 38, 50, 51  
Kolumna otwarta, 38  
Kolumna szwadronów, 38  
Kontrszarża, 22, 32, 38, 61  
Kula, 19, 29, 55

### L

Lansjerzy, 9, 24, 27, 56  
Lekka piechota, 9, 38, 49  
Linia, 38, 50, 51, 52, 57  
Linia strzału, 38  
Liniowa piechota, 38

### Ł

Łuk, 48

### M

Milicja, 38, 46, 47  
Morale, 7, 38, 65

### O

Obserwator, 16, 38  
Obszary niewidoczne, 38  
Oddział wydzielony, 8, 38  
Oddziały leżące, 39  
Oddziały nieregularne, 9, 33, 39, 48, 56  
Oddziały ogarnięte szalem bojowym, 27, 33, 35, 38  
Oddziały tubylcze, 39  
Odejście, 32, 35, 36, 39, 62  
Odwrót, 33, 35, 36, 39, 62

### P

Pierwsza salwa, 39, 53  
Podgrupa, 7, 21, 27, 31, 39, 57  
Pododdział, 25, 39  
Podwójny czworobok, 39  
Podwójny ruch, 13, 39, 51  
Pogoda, 5, 6  
Pogoń, 33, 34, 39, 62  
Porządkowanie, 15, 39  
Pościg, 22, 27, 32, 35, 39, 56  
Przeszkoda liniowa, 38  
Przodek, 4, 18, 20, 48

### R

Rakietnicy, 11, 13, 14, 19, 25, 36  
Regularni, 14, 39, 48, 51, 58  
Rozmieszczona artyleria, 14, 39  
Ruch akcji, 19  
Rzeka, 13  
Rzeka możliwa do sforsowania, 50

### S

Straty, 8, 19, 23, 28, 29, 39, 41, 65  
Straty procentowe, 8, 30, 41, 66  
Straty proporcjonalne, 28, 39  
Szarża, 11, 12, 13, 15, 21, 22, 23, 24, 25, 30, 32, 33, 35, 38, 39, 40, 49, 51, 56, 57, 59, 65  
Szrapnel, 15, 16, 18, 54, 55  
Szyk rozproszony, 39, 50, 51, 54  
Szyk zwarty, 39, 51, 53, 54

**T**

Tył, 13, 22, 23, 30, 31, 32, 33, 49, 50, 51, 52, 57, 59

**U**

Ucieczka, 13, 14, 31, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 52  
Ukrycie, 5, 16, 39, 55

**W**

Walka wręcz, 25, 27, 39, 66  
Własne ukrycie, 39  
Wołyżerowie, 43  
Woźnice, 14, 36, 48  
Wsparcie, 39  
Wycofanie do ukrycia, 32, 33, 36, 61, 62  
Wymieszanie, 14

**Z**

Załamanie, 32, 33, 36, 40, 61, 62  
Zapręg, 14, 36  
Zaprzodkowana artyleria, 54